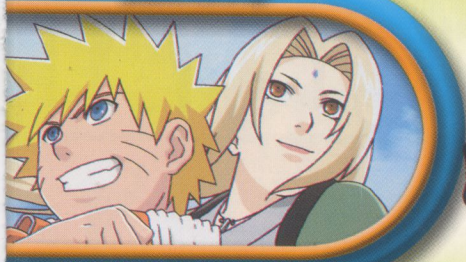
MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 2
2,95

NARUTO



EN BUSCA DE HOKAGE

INUYASHA

UN EQUIPO DE HÉROES

4 PÓSTERS

BOLA DE DRAGON Z
LLEGAN LOS ANDROIDES

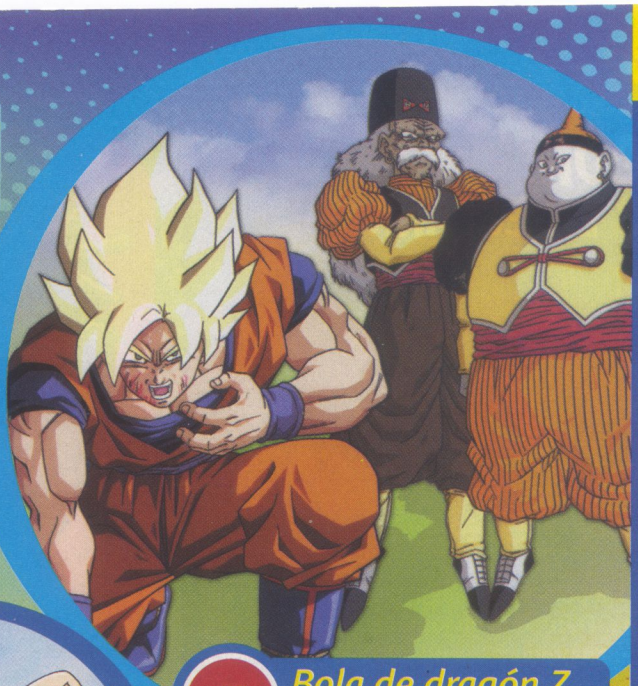
DORAEMON
EL PLANETA ANIMAL

panini revistas

FULLMETAL ALCHEMIST
VOL. 1
EPISODIOS 1-26
DVD VIDEO
ANIPLEX
Panini Video
¡NO TE PIERDAS EL PACK CON LOS 26 PRIMEROS EPISODIOS!
FULLMETAL ALCHEMIST
Panini Video
A LA VENTA EL 22 DE MAYO

MEGA HIRO

¡Bienvenidos un número más, chicos! El verano está a la vuelta de la esquina y con él llegará la ocasión de recuperar todo el tiempo perdido y ver todas esas series que tenéis pendientes. En ***Mega Hiro*** no queremos que se os escape ni una sola de ellas, y damos un repaso a lo que más está pegando en estos meses, desde ***Pokémon Diamond & Pearl*** hasta ***Naruto***, pasando por ***Bola de dragón Z*** o un viejo conocido de todos, como es ***Inuyasha***. Este mes también le dedicamos un artículo a una de las series más originales del panorama actual como es ***Bobobo...*** ¡seguro que sus protagonistas no os dejan indiferentes! Además de todo eso, claro, tenéis las secciones habituales: videojuegos, juegos de cartas, noticias, correos, pasatiempos... ¡sí, ya sabemos que aún no estáis de vacaciones, así que os va a faltar tiempo para poder leer toda la revista en sólo un mes!



6 Bola de dragón Z
Aparecen los temibles androides

8 Naruto ¡En busca del quinto Hokage!

10 Inuyasha Un equipo de héroes

20 Detective Conan Jodie, una profe misteriosa

23 Pósters

44 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 22

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Bola de dragón Z
Aparecen los temibles androides

8 Naruto
¡En busca del quinto Hokage!

10 Inuyasha
Un equipo de héroes

12 Pokémon Diamond & Pearl
Nuevos Pokémon y viejos conocidos de Sinnoh

14 Yu-Gi-Oh!
Duelos en el interior del castillo

16 Bleach
Comienza la lucha en la Sociedad de Almas

18 One Piece
Los chicos de Luffy en la Marina

19 Keroro
¿Conoces al padre del Sargento?

20 Detective Conan
Jodie, una profe misteriosa

21 Ficha
Piccolo

23 Superpósters
Dragon Ball GT
Inuyasha
Zatch Bell!
Naruto

31 Guía de episodios
Zatch Bell!

34 Sección autonómicas
Bobobo

36 Cartas
- Yu-Gi-Oh! GX

38 Videojuegos
- Sonic Chronicles: La hermandad siniestra
- Ecolis: Defensores del bosque
- Dragon Ball Z Burst Limit
- Bloom Blox

40 Anime Dvd
- Doraemon: Animal Planet
- Dragon Ball GT

42 Votaciones
Vuestros favoritos

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

46 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

48 Correo
El Profesor Alcornoque responde

49 Pasatiempos
¿Sabrías resolverlos todos?

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

BLUE DRAGON, MUY PRONTO EN ESPAÑA

La adaptación animada del popular videojuego para Xbox 360 llegará próximamente a España. Estrenada en Japón en abril de 2007, cuenta con 51 episodios que reproducen el mundo y los personajes diseñados originalmente por Akira Toriyama, autor de *Bola de dragón*. Actualmente, en el país asiático se está emitiendo una segunda temporada.

La vida de Shu da un vuelco cuando las fuerzas maléficas de Nene comienzan a atacar su país. Conforme se acerca a Talta, su poblado, el chico sale a defender su tierra junto con sus amigos Jiro y Kluke. No tendrían ninguna posibilidad de sobrevivir a la batalla si no fuera porque cuentan con la ayuda de la mercenaria Zola y una criatura llamada Marumaro. Además obtienen unos increíbles poderes que les permiten convertir sus sombras en poderosos monstruos. El de Shu es, además, uno de los más poderosos del mundo: Blue Dragon, el dragón azul. Magos, guerreros y todo tipo de personajes se cruzarán en su camino hacia la fortaleza de Nene, que posee un temible dragón morado.

Como ves, la serie tiene mucha acción, aventura y también humor, por lo que tan pronto como se emita en televisión seguro que se convierte en una de vuestros anime favoritos. ¡Seguiremos informando!

JONU MEDIA EDITARÁ YU-GI-OH! GX

¡Bienvenidos al duelo! Tras sacar a la venta la primera temporada de *Yu-Gi-Oh!*, Jonu Media editará en unos meses su secuela, *Yu-Gi-Oh! GX*, cuya primera temporada se estrenó en Antena 3 en 2006. También se estuvo emitiendo en el canal Nick hasta el otoño pasado.

En esta secuela de la exitosa obra protagonizada por Yugi Muto, han transcurrido algunos años desde el duelo final de Yugi. Ahora el protagonista es un chico llamado Jaden Yuki, un auténtico apasionado del duelo de monstruos que acaba de inscribirse en la Academia de Duelos, una prestigiosa escuela en la que enseguida va a tener que batirse con numerosos chicos de su edad en increíbles batallas de monstruos.

¡CUIDADO, DOMO ANDA SUELTO!

Atención, otakus catalanes, y tomad nota los demás. Una criatura extraña con unos dientes afilados ha escapado de la cueva en que permanecía encerrado. Su piel es de color marrón, sus ojos son negros y siempre muestra sus puntiagudos dientes como avisando de que tiene hambre. Responde al nombre de Domo y se alimenta de carne... con patatas.

Vale, vale, Domo no es realmente un monstruo terrible, sino más bien una simpática –y rara– mascota. Concretamente de la cadena japonesa NHK. Toda una estrella en su país y un personaje conocido en occidente gracias a Internet, la cadena autonómica catalana acaba de estrenar la serie de televisión que protagoniza. Una serie que usa la animación en stop-motion y cuyos episodios duran apenas 7 minutos. En ellos se muestra el día a día de Domo, en cuyas aventuras participan la osa Jiichan, el viejo conejo Usajii, los murciélagos hembra Shinobu y su hija Morio, y la comadreja Tachán. Planeta Junior nos trae esta divertida serie que es de esperar que en los próximos meses comience a verse en otras cadenas. ¿Se hará Domo tan popular aquí como en Japón?

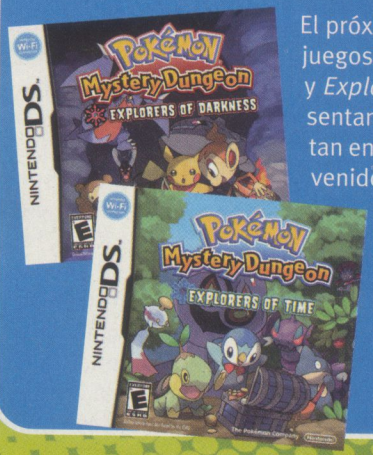
EL CAPITÁN HARLOCK NAVEGA DE NUEVO EN DVD

Divisa continúa editando grandes largometrajes clásicos de la animación japonesa y ahora le toca el turno a uno de los personajes más populares del anime: el capitán Harlock. El 28 de mayo sale a la venta *Capitán Harlock: Arcadia de mi juventud*, película que narra los primeros pasos de Harlock antes de dar inicio a su leyenda. A finales del siglo XXX, la Tierra está a punto de ser conquistada por fuerzas extraterrestres. Ante lo que parece ya inevitable, un joven capitán llamado Harlock se convierte en el líder de la resistencia. Con la ayuda de un ingeniero, Tochiro, y la aventurera Emeraldas, consiguen poner en funcionamiento la Arcadia, una gran nave de guerra que puede ser la última esperanza del planeta.
La película, que entremezcla personajes de las obras *Capitán Harlock* y *Queen Emeraldas*, data de 1982. Su precio será de 11,95 euros.

LLEGAN LAS CARTAS COLECCIONABLES DE ZATCH BELL! Y BLEACH

El gran éxito de los juegos de cartas en España va a permitir la llegada de dos nuevas colecciones que son muy conocidas por los lectores de **Mega Hiro**. Y es que Bandai, a lo largo de este año, empezará a comercializar los primeros mazos de dos series que seguro que os suenan: *Zatch Bell!* y *Bleach*.
La fecha de aparición para los respectivos mazos de inicio es junio, de modo que muy pronto os hablaremos sobre ellos. ¡Y, claro, os enseñaremos cómo se juega!
Aparte, Bandai ya está preparando sus nuevos lanzamientos de los juegos de cartas de *Dragon Ball* y *Naruto*, ¡así que nos os despistéis!

MÁS VIDEOJUEGOS DE POKÉMON

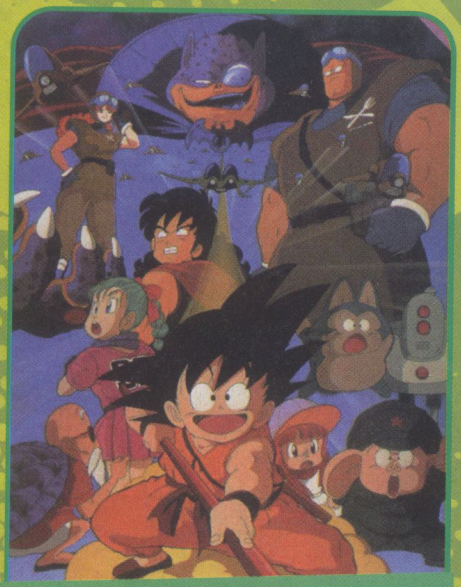


El próximo 4 de julio se ponen a la venta dos nuevos videojuegos de Pokémon, titulados *Exploradores de la Oscuridad* y *Exploradores del tiempo*. La principal novedad que presentan ambos es la opción de que los jugadores se conviertan en auténticos Pokémon, y no en entrenadores, como ha venido siendo habitual hasta la fecha. Los juegos estarán ambientados en una tierra idílica, sin tocar por el hombre, en la cual cada jugador deberá unirse a un gremio y emprender una aventura para descubrir por qué han sido convertidos en Pokémon, a la vez que intentan detener a un misterioso ladrón que parece empeñado en detener el tiempo y sumir el mundo en las tinieblas...

EVENTOS OTAKUS

- **23, 24 y 25 de mayo**
  II Salón del Manga de Gran Canaria (Pabellón D del recinto ferial Infecar, Las Palmas de Gran Canaria)

- **27, 28 y 29 de junio**
  Otaku Convention (Polideportivo municipal de Tomares, Sevilla)

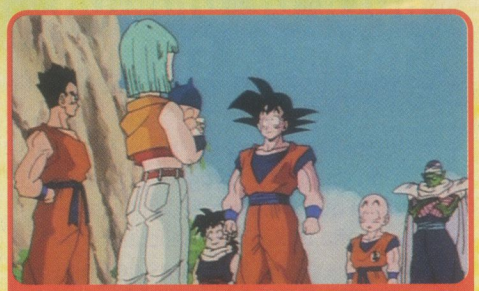


LAS PELÍCULAS DE BOLA DE DRAGÓN, TAMBIÉN EN DVD

Selecta Visión acaba de iniciar la edición de *Bola de dragón GT*, pero ya anuncia que a partir del último trimestre del año editará las películas y OVA existentes de las aventuras de Goku y compañía. Previsiblemente de cara al Salón del Manga podremos disfrutar de los primeros títulos en una edición remasterizada y que contendrá los distintos audios con que se han emitido en televisión.
Cabe recordar que existen tres filmes de *Bola de dragón*, más un cuarto que vuelve a explicar las aventuras de Goku cuando era niño. Luego, trece largometrajes de *Bola de dragón Z* más dos especiales de televisión y un OVA inédito en nuestro país. Finalmente, existe un especial de televisión.
Así pues, tenemos Bola de dragón para una larga temporada y en **Mega Hiro** te iremos contando todo lo que salga a la venta.

Han pasado tres años desde que Trunks, el hijo de Bulma y Vegeta, llegara del futuro para advertir de la amenaza de los androides. El día en que deben aparecer en la ciudad, Goku y sus amigos se reúnen para enfrentarse a ellos. Sin embargo, las cosas no van tal como el muchacho les había explicado. ¿Qué está pasando?

Aparecen los temibles androides



CALMA PREVIA El grupo se reúne antes de la lucha.

Aparecen los androides

Es 12 de mayo, el día en el que, según Trunks, dos temibles androides aparecerían en una ciudad a nueve kilómetros al suroeste de la capital del sur. Goku, Gohan, Piccolo, Krilín, Yamcha y Ten Shin Han se han reunido en las afueras a la espera de verse las caras contra el nuevo enemigo. A las diez en punto será el momento crítico. Sobre esa hora, Yajirobai se acerca al grupo en su nave. Pero no para apoyarles en la lucha, sino para entregarles judías mágicas de parte de Karin.

Inmediatamente se marcha, pero entonces algo sucede. Su nave explota y cae al mar. En la lejanía, se distinguen dos figuras flotando en el cielo que de pronto bajan a la ciudad. ¡Los androides ya están aquí! Mientras Son Gohan va a rescatar a Yajirobai, el resto del grupo se dirige a la ciudad. Allí, los seres cibernéticos atacan a varios ciudadanos, lo que permite a Yamcha dar con su paradero. Sin embargo, la diferencia de poder es abismal.

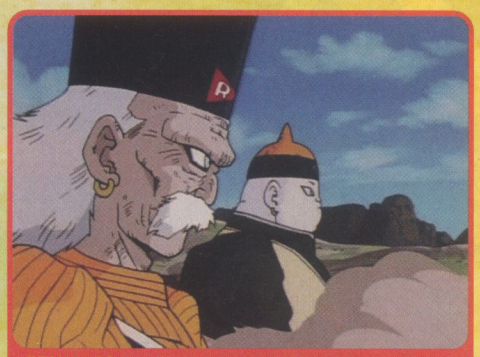
Prólogo a la nueva batalla

En cuestión de segundos, uno de ellos le tapa la boca a Yamcha para que no llame a sus compañeros, lo levanta del suelo y con la otra mano le atraviesa el pecho. El descenso brusco de energía vital permite a los demás saber que algo le pasa y todos vuelan hasta allí. Krilín se lleva a Yamcha para que se recupere con las judías mágicas que tiene Bulma. Al fin Goku está cara a cara con los androides que tanto temía el Trunks del futuro. Pronto queda claro que el infierno que relataba el chico era real. Para que los ciudadanos no se vean afectados, todos se marchan a un lugar deshabitado para pelear. Si los androides se han sorprendido por que supieran de su existencia, Goku y sus amigos también se extrañan al comprobar que sus enemigos los conocen muy bien. Al bajar a tierra firme en el lugar de batalla, Ten Shin Han nota que Goku respira agitadamente. Tampoco han volado tanto tiempo como para cansarse. ¿Qué le pasa?

ATACADO Yamcha encuentra a los androides.

LA RED RIBBON

Por si no la recuerdas y no tienes a mano el número 10 de **Mega Hiro**, en el que hablamos de esa aventura, te refrescamos la memoria. La Red Ribbon era una organización militar malvada a la que Son Goku se enfrenta. Con la muerte del jefe indio protector de la Torre de Karin, lucha con todas sus fuerzas para arrebatarles las bolas de dragón y resucitar a su amigo. Pese a ser aún un niño, destruye la base de la Red Ribbon, acaba con todos los altos cargos de la organización –incluso vence al legendario asesino Tao Pai Pai– y consigue su objetivo.



TEMIBLES *Son fríos y parecen poderosos.*

Todo por una venganza

El androide A-20, que es el que manda, les explica que el doctor Gero ha estado espiando a Goku desde que acabó con la Red Ribbon. Ese científico era el creador de la avanzada armamentística de la organización militar. Movido por la venganza, comenzó a vigilarle y a analizar su fuerza. Así, con el tiempo ha acabado creando unos androides capaces de matarle. Parece el plan perfecto, pero el doctor Gero ha cometido un grave error: desconoce que Goku se convirtió en superguerrero en Namek. Eso les va a costar muy caro a los A-20 y A-19. La lucha da comienzo al fin. Goku se esfuerza al máximo frente al A-19, como si tuviera prisa por acabar la batalla. Convertido en superguerrero, usa todo su poder contra el androide. Mantiene bajo control la lucha hasta que lanza un kame-hame a su rival. En ese momento, el ciborg absorbe el ataque con la palma de su mano y recupera toda su energía. Seguidamente, es él quien ataca y Goku no puede revolverse. Son Gohan se percata de que su padre se duele del corazón. ¡La enfermedad que anunció Trunks! Ni siquiera las judías mágicas hacen que Goku recupere su energía. Pronto vuelve a su aspecto normal. Acorralado por el A-19, sus amigos no pueden ayudarle porque el A-20 les corta el paso. Pero entonces llega el que faltaba: Vegeta.

Una revelación increíble

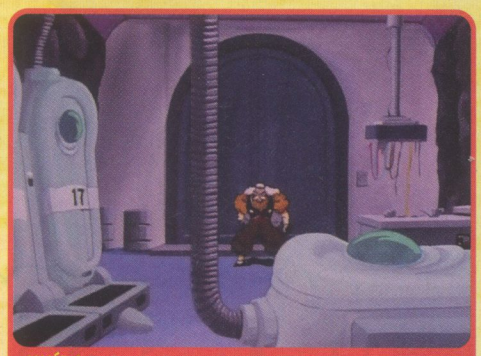
La aparición de Vegeta da garantías de victoria ahora que Goku está inconsciente. Yamcha se lleva al enfermo a casa para que tome la medicina que le dio Trunks. Vegeta se enfrenta al A-19 y le supera ampliamente. La única esperanza del androide es absorber su energía y así debilitarle. No obstante, cuando al fin logra coger por los brazos a Vegeta, el guerrero del espacio hace presión contra su cuerpo y se los arranca de cuajo. De esa manera, el A-19 ya no puede luchar. Con el siguiente golpe, Vegeta acaba con él. Ahora sólo queda un ciborg, el A-20, que aprovecha un descuido para huir. Todos salen tras él, pero el terreno montañoso dificulta su captura. Además, ha aumentado su poder tras alimentarse con un ataque energético de Vegeta. El androide cree que solamente él puede vencerle, por lo que planea absorber la energía de los demás. Para su desgracia, elige mal a su primera víctima. Aunque inmoviliza a Piccolo, éste se comunica telepáticamente con Son Gohan, que le libera. Rodeado por todos, Piccolo pide que se lo dejen. Otro error de cálculo del A-20: el namekiano también es más poderoso que él. Para evitar problemas, Piccolo le arranca la mano con que absorbe energía y lo deja indefenso. En ese instante llega el Trunks del futuro.

A-19

Acompaña fielmente al doctor Gero. Este androide es del mismo modelo que el A-20, de absorción de energía. Unos recolectores instalados en las palmas de sus manos le permiten apoderarse de la energía ajena y recargarse. De mirada burlona y gran confianza en sí mismo, sigue las órdenes del doctor Gero a rajatabla. En la lucha, es rápido y sus golpes resultan devastadores. Aunque sea por circunstancias anómalas, es uno de los pocos que puede presumir de haber vencido a Goku. Vegeta acabará luego con él.

A-20

Es el doctor Gero, que se ha retocado artificialmente para convertirse en un androide inmortal. Desea vengarse de Goku desde que acabó con la Red Ribbon, organización en la que él era el científico-jefe. Tras estudiar mucho y analizar la fuerza de Goku en sus continuos combates, empezó a desarrollar unos terribles androides tras la lucha que el chico mantuvo con Vegeta. Al igual que el A-19, puede absorber la energía de sus rivales, pero sólo con la mano izquierda. Se ha dejado apoderar completamente por la maldad.



HUÍDA *El doctor Gero regresa a su laboratorio.*

¿Quién es ese enemigo?

De inmediato salta la sorpresa. Trunks asegura no conocer al A-20. Ni ése ni el A-19 son los androides de cuya llegada advirtió. ¿Qué está sucediendo? A esas alturas, el A-20 ya tiene claro que tiene que escapar como sea. Amenazando con despertar al A-17 y la A-18, se esfuma en dirección al norte. Para entretener a sus rivales, hace estallar la nave en que Bulma se acercaba al lugar. Afortunadamente, tanto ella como su bebé salen ilesos, salvados por el Trunks del futuro. Entonces Bulma comenta un detalle impactante: el A-20 es el mismísimo doctor Gero. Cada vez está más claro que la visita de Trunks tres años antes ha provocado algunos cambios en el devenir de la historia. Pero aunque las cosas no han ido como él había explicado, si no detienen al doctor Gero, el mundo puede acabar convirtiéndose en el caos que el chico tan bien conoce. Se hace imprescindible alcanzar al científico antes de que llegue a su laboratorio o, al menos, destruir a los androides antes de que sean despertados. ¿Lo lograrán sin Goku?

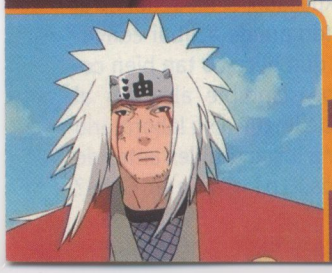
¡En busca del quinto Hokage!

cuatro
JETIX

NARUTO™

HOKAGE *Dirige la aldea con prudencia.*

INVASIÓN *El tercer Hokage se enfrenta a Orochimaru.*



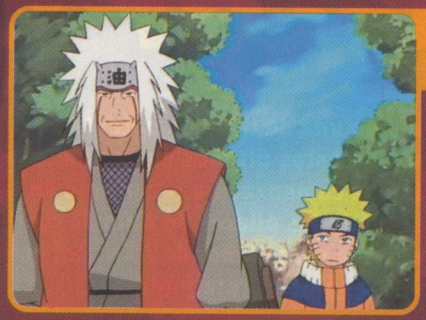
INADECUADO *Jiraiya no se ve como Hokage.*

MUERTE *El maestro Sarutobi perece.*

En su duelo contra Orochimaru, el Hokage muere, provocando una grave situación en la Villa Oculta de la Hoja, puesto que no había señalado a su sucesor. Entonces los consejeros del poblado inician la búsqueda del quinto Hokage.

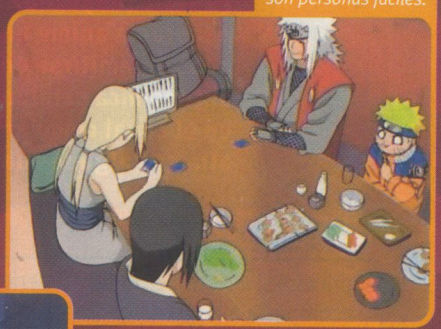
Cuando atacan la villa de la Hoja, sucede un hecho inesperado: intentando detener a Orochimaru, quien dirige el ataque contra el poblado, el tercer Hokage sacrifica su vida. El dolor entre los ninjas de la aldea es enorme. Sin tiempo para digerir la pérdida del querido anciano, deben encontrar rápido a un nuevo líder o si no podrían dar síntomas de debilidad frente a los otros países. El problema es que no queda con vida un Hokage retirado, ya que el viejo Sarutobi había regresado para sustituir al cuarto cuando éste murió en la lucha contra el zorro de nueve colas.

La primera opción es Jiraiya, que desde hace algún tiempo está entrenando a Naruto. Pero el eremita se niega en redondo. A cambio, se ofrece para buscar a Tsunade, la tercera de "los tres legendarios". Ella fue formada por Sarutobi junto a Orochimaru y Jiraiya. Se trata de una mujer fuerte y con don de mando. Pero como la vida le ha dado duros golpes, se distanció de la villa y del mundo ninja.

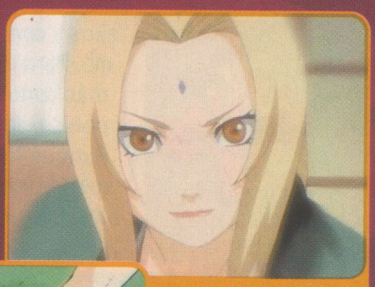


MARCHA Empieza la búsqueda de Tsunade.

DISCUSIÓN Jiraiya y Tsunade no son personas fáciles.



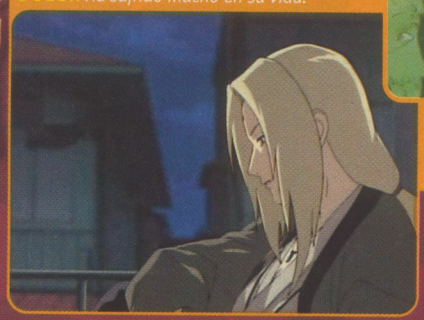
DISCREPANCIAS Naruto se pelea con la mujer.



HERMOSA Tsunade es muy presumida.

PACTO Tsunade puede invocar a una gran babosa.

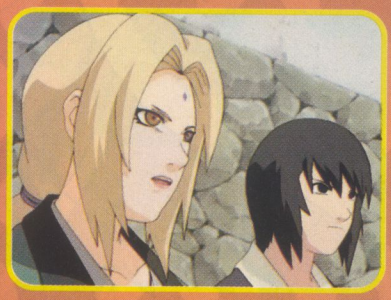
DOLOR Ha sufrido mucho en su vida.



ESPECIALISTA En cuanto a curas, Tsunade es una auténtica maestra.

COMPAÑÍA

Tsunade no está sola. Su alumna Shizune y un simpático cerdito la acompañan. La joven admira las portentosas habilidades de su maestra, pero no soporta su pasión por el juego. Vigila que no se propase, aunque lo logra menos veces de lo que le gustaría.



En los últimos tiempos, es habitual verla metida en timbas y en juegos de azar. Su nula suerte hace que siempre esté endeudada hasta las cejas.

Así pues, Jiraiya y Naruto parten juntos en busca de Tsunade. Llegan a una ciudad llena de mujeres guapas y casas de juego, donde Jiraiya se siente como pez en el agua. Tras varias visicitudes, encuentran a la mujer. En ese primer encuentro, Naruto tiene la impresión de que no es la mejor candidata para convertirse en la quinta Hokage.

TSUNADE

Si Jiraiya es un cincuentón y Tsunade tiene su edad... ¿Por qué ella aparenta todavía ser bastante joven? Y guapa, todo sea dicho. El motivo es que, en tanto que domina las técnicas de curación, Tsunade ha desarrollado una técnica que la mantiene siempre joven y atractiva. Así puede presumir y sentirse admirada.

Si bien su especialidad son las técnicas curativas, también tiene experiencia en la lucha y no teme a ningún adversario. Al igual que Jiraiya, domina la técnica del hechicero, esto es, el jutsu de invocación. Mantiene un pacto con una gran babosa.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

UN EQUIPO

La serie Inuyasha sigue siendo una de las más potentes del panorama anime en España. En estos últimos meses ha terminado de emitirse en Localia, ha comenzado a reemitirse en la autonómica catalana y es uno de los pilares de Animax, tanto en el canal como en el programa contenedor de AXN. Así que allá van algunos detalles de su grupo protagonista.

INUYASHA

Al principio, el semidemonio no tiene buenas intenciones: acompaña a Kagome en busca de los fragmentos de la Esfera de los Cuatro Espíritus para quedarse con ellos y convertirse al fin en un auténtico demonio. Pero Inuyasha cambia poco a poco. Cuanto más conoce a Kagome y lucha a su lado, más parece alejarse de su objetivo inicial.

Aunque Inuyasha sólo es un medio demonio, posee evidentes habilidades sobrehumanas. Su fuerza física es enorme y sus técnicas de ataque, temibles. Eso unido a su tenacidad, lo convierten en un guerrero excepcional.

EQUIPO *Inuyasha y Kagome están juntos.*

TRAICIÓN *Al principio, Inuyasha no piensa ser el siervo de Kagome.*

SHIPPO

Este demonio zorro quiere vengar el asesinato de su padre. Como es muy pequeño y débil, Inuyasha y Kagome lo acogen y se convierten en sus aliados. Cuando lucha solo, los resultados son más bien tristes.

Sus poderes como demonio no son especialmente destacables, pero cuando los emplea en el momento adecuado suelen ser bastante útiles. Quizás por su juventud, Shippo es un auténtico miedica. Aun así, en situaciones límite se supera para sorpresa de todos.

PODER *El fuerte de Shippo son las ilusiones.*

SHIPPO *Se sentía solo hasta encontrar al grupo.*

COMPAÑERAS *Kirara ayudaba a Midoriko a luchar contra los demonios.*

KIRARA

Kirara normalmente mantiene una apariencia de gatita pacífica, pero puede transformarse en un felino salvaje y enorme que incluso vuela. Desde hace años, es la fiel amiga de Sango y sobre sus lomos montan a menudo tanto ella como los demás.

Cabe advertir una cosa sorprendente, el secreto de Kirara: hace siglos luchó junto a la sacerdotisa Midoriko.

ADORABLE *Kirara tiene dos colas*

SANGO

Sango tiene un pasado muy triste. Su pueblo fue aniquilado, incluyendo a su familia. Su hermano Kohaku mató a su padre controlado mentalmente por Naraku. Por ese motivo, su objetivo es acabar con el malvado medio demonio y liberar a Kohaku de sus garras.

Sango es la luchadora experta del grupo. Desde pequeña aprendió el oficio de cazar demonios. Gracias a su enorme bumerán de huesos de demonio es una seria amenaza para todas las criaturas diabólicas.

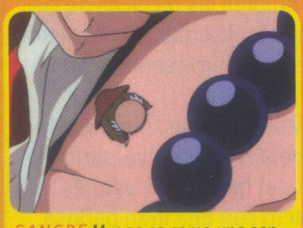
SANGO *Una chica realmente dulce.*

CAZADORA DE DEMONIOS *Sango con su traje de lucha.*

MYOGA

Este demonio pulga estaba ya al servicio del padre de Inuyasha y custodió durante largo tiempo su tumba. Viaja con el grupo, pero tan pronto aparece como desaparece. Cuando el peligro es inminente, se esfuma. A la hora de luchar, Myoga no es de gran ayuda; sin embargo, tiene unos conocimientos muy amplios y con ellos ayuda a Inuyasha y a sus amigos, llenando sus lagunas.

MYOGA *Una pulga cobarde.*



SANGRE *Myoga es como una sanguijuela.*

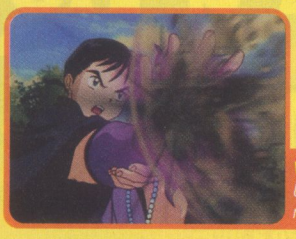
DE HÉROES

MIROKU

El monje busca a Naraku, porque el demonio ha lanzado una maldición mortal contra su linaje. Miroku, como antes su padre, tiene un agujero negro en la mano derecha que aumenta continuamente de tamaño hasta que llegue el día en que se trague al propio Miroku. La maldición se romperá únicamente con la muerte de Naraku.

Mientras tanto, ese vórtice es un arma increíblemente poderosa, aunque se debe usar con prudencia. Resulta muy útil de cara a buscar comida o un lugar para pasar la noche.

LIGÓN *Miroku flirtea con cualquier chica guapa.*



VÓRTICE *Una maldición mortal.*

KAGOME

En realidad, la chica de la época actual es más dura de lo que parece a simple vista. Su amor hacia Inuyasha la lleva a quedarse en el pasado y no pasar mucho tiempo en su época. El medio demonio la echaría de menos, sin duda.

Kagome tiene un gran sentido de la justicia, por lo que ayuda siempre a personas y seres necesitados. El grupo es más fuerte gracias a su valor, sus flechas mágicas y su habilidad para localizar fragmentos de la esfera.

ESFERA *Kagome es la reencarnación de Kikyo.*

ARMADA *Domina la flecha y el arco.*

KOGA

Es muy difícil valorar a Koga, ya que es tan impulsivo como Inuyasha. Por esa razón, no sorprende que los dos no se puedan ni ver. ¡Rivales puros! En su primer encuentro, el demonio lobo secuestra a Kagome para casarse con ella. ¡Vaya tío!

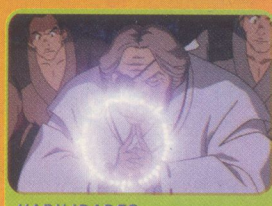
Ahora bien, cuando aparece el enemigo común, Naraku, está de parte del grupo de Inuyasha. Gracias a los fragmentos de esfera que tiene en sus piernas, es increíblemente fuerte y rápido.

RIVALES *Inuyasha y Koga no se tragan.*

SECUESTRADA *Koga se lleva a Kagome.*

KAEDE

Es la hermana menor de la sacerdotisa Kikyo, que protegía la Esfera de los Cuatro Espíritus. Para ella es muy importante que los fragmentos de la esfera vuelvan a estar juntos. Confía dicha tarea a Kagome e Inuyasha, aplicando de paso un conjuro al semidemonio para asegurarse de que la chica no tenga problemas con él. Asimismo, es una experta en remedios con hierbas y plantas, y además maneja muy bien el arco, algo innato en su familia.



HABILIDADES *Posee un gran poder espiritual.*

MEDICINA *Conoce buenos remedios curativos.*

Nuevos Pokémon y viejos conocidos de Sinnoh

Los capítulos de Pokémon Diamond & Pearl ha traído consigo a nuevos Pokémon, pero también han devuelto a la primera línea a otros que ya aparecían en temporadas anteriores. Así que hemos decidido hacer un repaso rápido a algunos de los más destacados.

Munchlax

Tipo: Normal
Altura: 0,6 m
Peso: 105,0 kg
Pokédex: 446

Absol

Tipo: Siniestro
Altura: 1,2 m
Peso: 47,0 kg
Pokédex: 359

Bonsly

Tipo: Roca
Altura: 0,5 m
Peso: 15,0 kg
Pokédex: 438

Celebi

Tipo: Planta / Psíquico
Altura: 0,6 m
Peso: 5,0 kg
Pokédex: 251

Mime Jr.

Tipo: Psíquico
Altura: 0,6 m
Peso: 13,0 kg
Pokédex: 439

Marshtomp

Tipo: Agua / Tierra
Altura: 0,7 m
Peso: 28,0 kg
Pokédex: 259

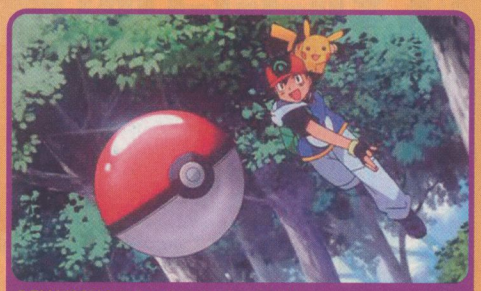
Concurso en Ciudad Jubileo

Por fin en Ciudad Jubileo, Maya participa en su primer Concurso Pokémon. Emocionada y nerviosa, la chica hace uso de Piplup en la exhibición, logrando clasificarse para la fase final, donde además del aspecto estético, habrá lucha de Pokémon. Entre los otros siete finalistas se encuentra Ash, que ha tomado parte por deseo de Aipom, una joven llamada Zoe que ya posee una Cinta Pokémon y Jessie, que se presenta disfrazada con el Carnivine de James. En los cuartos de final, Maya se enfrenta a Zoe, de la que se ha hecho amiga y también rival durante el torneo. Pese a que Buneary se esfuerza al máximo, el Glameow de Zoe vence. En la semifinal, se las ve con Ash, a quien no soporta porque se toma el concurso como un pasatiempo. El combate entre su Glameow y Aipom resulta agotador para las dos partes, pero la victoria es para Zoe, que tiene más experiencia. La final no tiene mucha historia: Zoe derrota fácilmente a Jessie. De ese modo, consigue su segunda cinta. Antes de partir hacia Ciudad Pirita, Maya y Zoe se despiden deseando poder enfrentarse de nuevo pronto.

ANIMADA Maya confía en llegar muy lejos.

Combate en Ciudad Pirita

Unos días más tarde es Ash quien debe luchar por su primera medalla en la región de Sinnoh. En Ciudad Pirita se topan con Polo, que se enfrenta primero al líder del gimnasio, Roco. Este apasionado de los fósiles mantiene una dura disputa con el prepotente chico. Roco vence con su Geodude al Azumarill de Polo, pero luego es derrotado por Elekid. Con Onix sobre el terreno, el Pokémon eléctrico las pasa canutas y Polo tiene que cambiarlo. En su lugar entra Chimchar, que sorprendentemente gana. Pero con el último Pokémon de Roco, Cranidos, no puede. Entonces vuelve Elekid, que tras acertar varios golpes potentes lo derrota. Polo obtiene la Medalla Pirita. Peor le va a Ash al día siguiente. Aunque pone en juego a tres de sus mejores Pokémon (Pikachu, Aipom y Turtwig), el trío de Roco resulta demasiado poderoso. Ash se queda sin medalla por el momento, pero no va a rendirse tan fácilmente. ¡Y menos ahora que sabe lo duros que son los líderes de gimnasio de la región Sinnoh!



REVANCHA Ash volverá a intentarlo.

Aipom
Tipo: Normal
Altura: 0,8 m
Peso: 11,5 kg
Pokédex: 190

Kirlia
Tipo: Psíquico
Altura: 0,8 m
Peso: 20,2 kg
Pokédex: 281

Grovyle
Tipo: Planta
Altura: 0,9 kg
Peso: 21,6 kg
Pokédex: 253

Chatot
Tipo: Normal / Volador
Altura: 0,5 m
Peso: 1,9 kg
Pokédex: 441

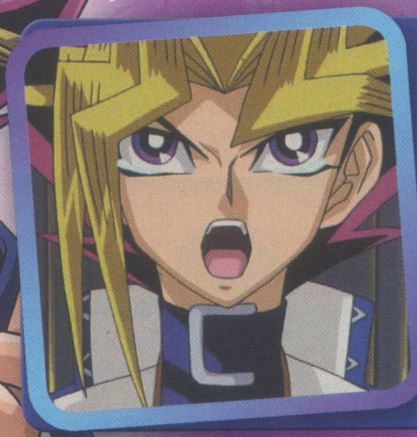
Donphan
Tipo: Tierra
Altura: 1,1 m
Peso: 120,0 kg
Pokédex: 232

Weavile
Tipo: Siniestro / Hielo
Altura: 1,1 m
Peso: 24,0 kg
Pokédex: 461

Yu-Gi-Oh!

Duelos en el interior del castillo

Ha habido que enfrentarse a muchos duelistas y problemas, pero Yugi y Joey, además de Mai, han conseguido las estrellas necesarias para entrar en el castillo. Se encuentran en la ronda final, en la que solamente son ellos tres y aquel tramposo de Keith. Comienza la cuenta atrás para el enfrentamiento con Pegasus. ¿Quién será su rival?



La final del torneo ve cómo dos grandes amigos se enfrentan en pos de sus respectivos objetivos. Las dudas iniciales de Yugi se disipan gracias a que Joey lucha en serio. Su experiencia no surte efecto ante el empuje del rubio. Ante el poderoso monstruo que crea, Yugi no tiene más remedio que acudir al Mago Oscuro. En un último turno increíble, el Mago del Tiempo de Joey convierte al Mago Oscuro en el Sabio Oscuro. Eso le permite lanzar el ataque definitivo y vencer. El dinero del premio se lo da a su amigo.

YUGI MUTO

Tras una noche en la que ha soñado con su abuelo, Yugi participa en la primera semifinal. Su rival, Mai, le pone las cosas difíciles y acaba rápidamente con sus primeros monstruos. El miedo atenaza al chico, que sabe que se juega liberar a su abuelo. Se arriesga a una jugada imposible, sacar el Soldado del Fulgor Negro, y le sale justo antes de perder. Así, acaba con los monstruos de Mai y vence.

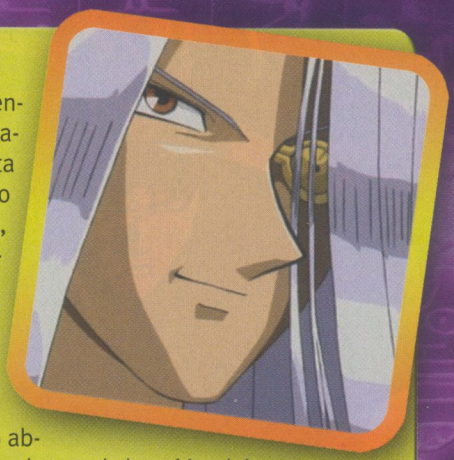
MAI VALENTINE

Muy segura de sí misma, Mai ha aprendido mucho al lado de Yugi y no sólo sobre los duelos. Es ella la que calma a Yugi para que juegue como sabe. Sus poderosas damas arpías realizan un gran trabajo, así como su Escudo de Espejo. Luego, el Dragón Esclavo parece que va a darle la victoria. Sin embargo, casi de milagro, Yugi remonta y, antes que ver a sus damas arpías derrotadas, Mai se rinde.

© 1996 Kazuki Takahashi.

LOCALIA

MAXIMILLIAN PEGASUS



Es el momento de la verdad. El duelo comienza y Pegasus sabe qué cartas usará Yugi gracias a su ojo milenario, de manera que evita sus ataques. Además, su mazo del "mundo animado" hace estragos. Ante tal situación, Yugi y el espíritu del puzzle milenario mantienen sus ideas separadas para que Pegasus no pueda leerles la mente. ¡Y funciona! A la par que Pegasus falla, Yugi destruye sus monstruos animados. La única opción de Pegasus pasa por luchar en el reino de las sombras. Allí, su monstruo Abandonado absorbe a las criaturas de Yugi, quien cede todo el control al espíritu del puzzle. La fuerza de la amistad de Joey, Tristán y Téa, junto con el poder del Mago del Caos Negro y el buen hacer de Kuribo, dan la victoria al chico.

Joey ha mejorado mucho desde que llegó a la isla. Ahora está a un paso de lograr el dinero del premio y costear la operación de su hermana. ¡Así que fuera sentimentalismos! Con su Dragón Negro de Ojos Rojos y la Calavera Invocada de Yugi que trae del cementerio, crea el poderoso Dragón de Calavera Negra. Una jugada maestra que resta numerosos puntos a Yugi hasta que el Mago Oscuro lo destruye. Luego, ni el Bebé Dragón y el Mago del Tiempo le sirven. Finalmente cae derrotado.

BANDIT KEITH

El tramposo norteamericano le ha robado a Joey la carta necesaria para combatir, pero el tiro le sale por la culata. Su mazo está lleno de monstruos de tipo máquina, lo que unido a sus sucias tretas le ponen en franca ventaja. La oportunidad de vengarse de Pegasus parece muy cerca. No obstante, el juego de Joey le confunde y finalmente pierde. Además, como ha hecho trampas, le echan.

JOEY WHEELER

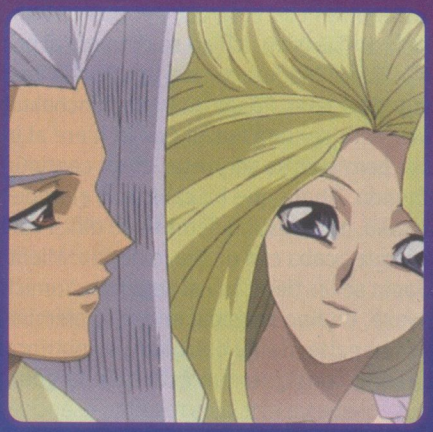
Tras los nervios iniciales por no encontrar su carta, se tranquiliza cuando Mai le da la suya. Al inicio de su duelo se muestra descolocado, ya que Keith juega de una manera muy extraña. Pero cuando descubre la clave de su juego, hace algo inesperado: lo imita. De esa manera deja a Keith tocado. Luego, con el Mago del Tiempo y su Bebé Dragón, pone contra las cuerdas al estadounidense hasta ganar.

¿Qué pasa con Bakura?

Mientras combaten Yugi y Pegasus, Bakura da muestras de esa personalidad oscura que ya había exhibido la noche anterior. Entonces deja de fingir y, si va a ayudar a Tristán es porque tiene un objetivo: adueñarse del cuerpo de Mokuba. Para ello, incluso se deshace de los matones de Pegasus de una forma cruel (a algunos llega a enviarlos al cementerio de las sombras). Por suerte, Tristán le deja inconsciente y le arrebata el anillo milenario. O eso cree. Tras finalizar su combate, Bakura persigue a Pegasus y se queda con su anillo milenario. Ahora posee dos objetos milenarios.

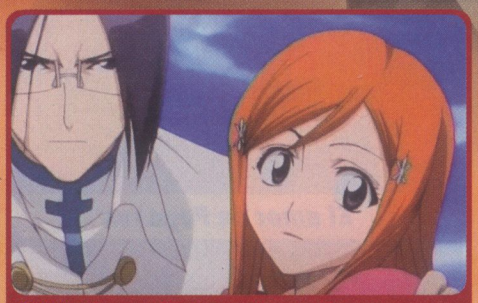
El amor de Pegasus

Cecilia Pegasus fue la amada de Maximillian Pegasus. Se enamoró de ella cuando eran niños, fue su musa como pintor y luego su esposa. Pero poco después de la boda enfermó y murió. Entonces Pegasus se encerró en sí mismo hasta que en Egipto conoció el secreto de los objetos milenarios. Por influencia del ojo milenario se convirtió en un ser malvado. Sabiendo que podría resucitar a su amada mediante los siete objetos milenarios, se propuso reunirlos.



Gracias a la habilidad de la maestra pirotécnica Kukaku, el grupo liderado por Ichigo llega al Rukongai, la sede de los "shinigami". Desgraciadamente, todavía en el aire, se separan en tres grupos. Así corren más peligro, al ser más débiles por separado, pero también tienen más posibilidades de rescatar a Rukia, ya que sus perseguidores deberán dividirse para atraparlos.

Comienza la lucha



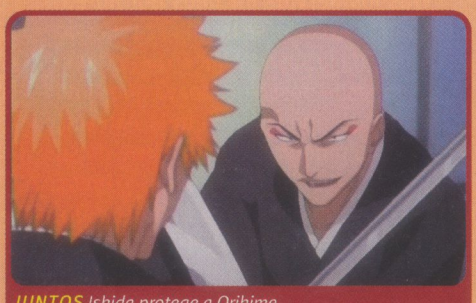
RIVAL Ichigo se enfrenta a un duro contrincante.

Caminos distintos para el equipo

Al deshacerse la bala de cañón espiritual con que entran en el Seireitei, un remolino de energía propulsa a los chicos hacia distintas partes del lugar. De ese modo, Ichigo y Ganju acaban por un sitio, Orihime e Ishida por otro, Chad permanece solo en otra zona y Yoruichi también acaba sola. Los primeros en tener problemas son Ichigo y Ganju, que se encuentran con el tercer y el quinto hombre de la 11ª División. Ichigo se enfrenta al primero, Ikkaku Madarame, un tipo con la cabeza rapada al cero. Posee un triple nunchaku que aparenta ser una lanza. Con él hiere al invasor, pero para su sorpresa, Ichigo continúa luchando. Ahora que ha calibrado el poder de Ikkaku, no le resulta demasiado difícil vencer, aunque acaba con un brazo herido. Mientras, Ganju se las tiene con el segundo, Yumichika Ayase, un tipo sensible de gesto afeminado. Por su parte, Ganju derrota a su contrincante cuando consigue que éste baje la guardia. Sus bombas especiales resultan esenciales.

Ishida y Orihime en peligro

También se hallan en medio de un combate Orihime e Ishida. El cuarto hombre de la 7ª división, Jirobo Ikkanzaka, les ha encontrado. Se trata de un grandullón que presume mucho, pero en realidad no es tan buen guerrero. O quizás sea que Ishida se ha hecho muy fuerte gracias a su entrenamiento especial. Ha aumentado su poder y domina la potencia de sus flechas de energía. Jirobo, a sabiendas de que el "quincy" es muy fuerte, intenta en diversas ocasiones atacar a Orihime, pero Ishida lo impide. Finalmente, le bate con varios disparos a quemarropa. De esa manera, Orihime y él salen sanos y salvos del envite. En cuanto a Chad, su brazo superpoderoso derrota en menos de dos minutos al pelotón de la 11ª división, la que tiene a los "shinigami" más brutos, de quienes han escapado poco antes Ichigo y Ganju. Respecto a Yoruichi, no se sabe bien qué planes tiene, pero ha ido a algún sitio concreto del Seireitei. Todos siguen vivos por ahora, pero... ¿hasta cuándo?



JUNTOS Ishida protege a Orihime.

Ya a la venta el segundo cofre

Jonu Media acaba de poner a la venta una nueva tanda de episodios de las aventuras de Ichigo, Rukia y compañía. Si a finales de octubre del año pasado aparecía el primer cofre con los episodios 1 al 20, ahora podrás disfrutar de los capítulos 21 al 41 en dos ediciones: el cofre de la edición limitada (con regalos como una alfombrilla de ratón, un libreto, un póster y varias postales) y cinco nuevos volúmenes individuales. De esta manera, Jonu Media alcanza la mitad de la saga de la Sociedad de Almas, que concluirá con la tercera tanda de episodios que saldrá a la venta a finales de octubre con motivo del Salón del Manga de Barcelona.

CONCURSO

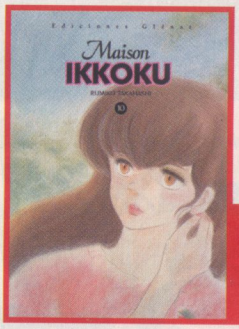
Tenemos 1 pack con los volúmenes 6 y 7 de **Bleach**, cortesía de Jonu Media, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿A qué hombre de la 11ª división se enfrenta Ichigo?

50 NÚMEROS DE INU-YASHA

RANMA 1/2 - 38 NÚMEROS

COLECCIÓN BIG MANGA



A LA VENTA PROXIMAMENTE

RUMIKO TAKAHASHI

30 AÑOS CREANDO MANGA

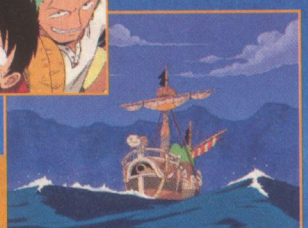
www.edicionesglenat.es

LOS CHICOS DE LUFFY EN LA MARINA

Como recordarás, cuando el Alma de Merry cae de la isla del cielo, una neblina impide la visión. Pero en cuanto se retira, la banda de Luffy descubre que está frente a una fortaleza de la Marina. En vistas de las cuantiosas recompensas que dan por ellos, ¿qué harán para evitar que les detengan?

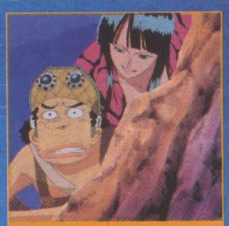
La emocionante aventura en Skypiea ha llegado a su fin. Tras despedirse de sus amigos del cielo, la banda de Sombrero de Paja toma el camino de regreso al mar. Lo que no imaginaban es que la caída fuera tan brusca como para que el Alma de Merry quedara seriamente dañado. Para colmo, caen justo frente al puerto de la base del G8 de la Marina en Navarone. En el desembarque, la tripulación se divide y pierden contacto entre ellos. El comandante Jonathan y el capitán Drake enseguida reconocen el barco pirata. Como es obvio, inician las pesquisas para dar con los piratas.

SEPARADOS *Nada más llegar a Navarone, el grupo se divide.*



ALMA DE MERRY *Navega sin tripulación.*

En Navarone, Luffy y Sanji se hacen pasar por dos reputados cocineros y, tras una asombrosa demostración del arte de Sanji, son contratados por la chef Jessica. Antes, Nami había encerrado a los auténticos en un trastero. Mientras tanto, el comandante Jonathan ha logrado atrapar a Zorro. Chopper y Nami, que se convierte en improvisada enfermera, ayudan a una doctora que se ha quedado sola y tiene varias operaciones de urgencia.



NAVARONE *Robin y Usuff se hacen los duros.*

Por su parte, Usuff hace honor a su fama de mentiroso. Disfrazado con un uniforme de cadete, cuenta que pertenece al Departamento de inspección para que la Marina confíe en él. Para su desgracia, Robin ha tenido una idea similar y él acaba también en prisión.

El comandante Jonathan intuye que Luffy aparecerá en cualquier momento para liberar a sus compañeros. Evidentemente, tiene razón. Por eso, le tiende una trampa, que fracasa gracias al dial de impacto de Usuff. No sin problemas, la banda logra huir, pero muy pronto se verán inmersos en nuevos e increíbles líos.

EN LOS FOGONES *¿Luffy de cocinero?*

ENGAÑO *Nico Robin tiene la misma idea que Usuff.*

MENTIRA *Usuff se hace pasar por un inspector de la Marina.*

One Piece: Unlimited Adventure

Tras llegar a Estados Unidos en enero, es de esperar que el juego *One Piece: Unlimited Adventure* para Wii llegue también a Europa a lo largo de 2008. La primera incursión de Luffy y compañía en la consola de Nintendo presenta a los piratas en una isla misteriosa en la que, además de luchar, deberán realizar tareas más mundanas para moverse y sobrevivir.

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

KERORO

¿CONOCES AL PADRE DEL SARGENTO?

Como si de una pesadilla se tratase, el sargento Keroro recibe una noticia que puede suponer una tragedia: ¡su padre va a visitarle! Necesita hacer ver que la conquista está en marcha y que su dirección de la tropa es firme. Menudo lío va a montar en casa de los Hinata.

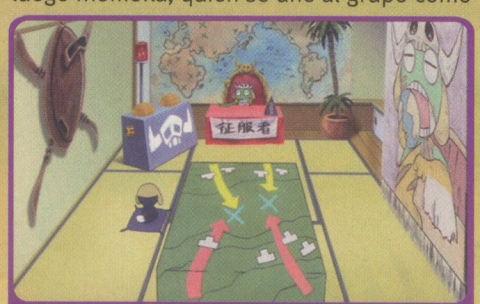
ADMIRACIÓN *El padre de Keroro es un héroe pokopense.*

Un aviso urgente para Keroro

"Keroro, hijo mío, ¿qué tal estás? ¿Ya va tirando la invasión de Pokopén? Como tengo que hacer un viaje por ahí, aprovecharé para ir a visitarte, que me tienes muy preocupado. Si no cumples con tu deber, se te va a caer el pelo. Con cariño, tu padre". Semejante comunicación llega a la base de la tropa Keroro por vía urgente. ¡El padre del sargento se dirige a Pokopén! Se trata de un legendario militar que participó en la III Guerra de Moul, acabando él solo con tres tropas enteras, y asimismo fue el primero en asaltar el histórico fuerte inexpugnable de Solimond. Si un militar de tal calibre ve lo poco que ha avanzado la conquista del planeta, Keroro y los demás estarán en un aprieto. Tras desestimar la opción de que Mois destruya la Tierra, al sargento se le ocurre una idea: hacer ver que dominan buena parte del planeta, usando a Natsumi y Fuyuki como esclavos. De esa manera, quedará bien ante su padre.

Preparando la gran farsa

Inicialmente, Natsumi no se muestra dispuesta a seguirle el juego a la ranucha. Sin embargo, cuando oye los comentarios de los demás keronenses, se da cuenta de que el padre de Keroro podría optar por dirigir él mismo la invasión y eso sí que sería catastrófico. Así pues, acepta a regañadientes. Los hermanos Hinata se visten como prisioneros y la casa es remodelada como si fuera la base de los invasores. Keroro admira profundamente a su padre y quiere que se sienta orgulloso de él, por lo que tiene calculado hasta el último detalle. Todos se meten en su papel ante la llegada del progenitor del sargento, pero sufren dos falsas alarmas. Primero aparece Sumomo y luego Momoka, quien se une al grupo como esclava pokopense. Entonces, de pronto suena el teléfono. ¡Es el padre de Keroro! Para sorpresa del grupo, les cuenta que no irá a verlos porque está cansado y el planeta está demasiado contaminado y lleno de gente. En su experta opinión, la conquista será difícil y tardará un tiempo en producirse, así que anima a su hijo. En Kerón dirá que todo va bien. Al final, no era necesaria tanta pamema.



MENTIRA *Keroro monta un farsa para evitar una regañina.*

CONCURSO

Tenemos 5 ejemplares del **"Pinta y colorea" de Keroro** que **Panini** ha puesto a la venta recientemente. Si quieres entrar en el sorteo para ganar uno, basta con acertar la pregunta que te hacemos a continuación. ¡Y a cruzar los dedos para que la fortuna te sonría! Allá va la pregunta:

¿Cómo se llama el planeta de procedencia de la tropa Keroro?

a) Konoha **b)** Kerón
c) Skypiea **d)** Namek

¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!

DETECTIVE CONAN

El instituto Teitan está revolucionado con la nueva profesora de inglés, Jodie Saintemillion. Es joven, guapa, alegre y se preocupa por sus alumnos, lo que ha hecho que se gane el cariño de sus alumnos, especialmente de Ran y Sonoko. Pero Conan y Ai desconfían de esta mujer norteamericana por alguna razón. ¿Es Jodie realmente lo que aparenta?

Jodie, una profe misteriosa

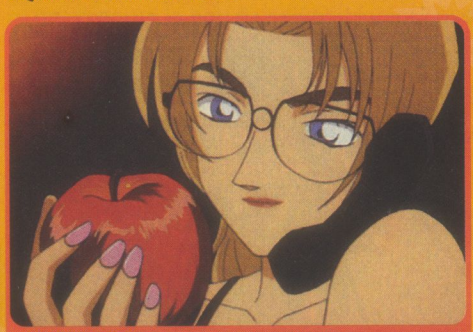
SORPRENDENTE No es una profe normal.

Una enamorada de Japón

¿Qué ha empujado a esta profesora estadounidense a marcharse a Japón? La misma Jodie se lo explica a Ran y Sonoko con un simple argumento: está enamorada de la cultura japonesa. Y es que le encanta jugar a los videojuegos, adora las pelis de samuráis y la comida japonesa la vuelve loca. Así que, como Japón le parece un país muy interesante para vivir, un día cogió el avión y se plantó al otro lado del Pacífico. Por supuesto, antes de partir estudió japonés para no encontrarse tan perdida. Enseguida consiguió el puesto de profesora de inglés en la escuela Teitan, donde da clase a los alumnos de secundaria. Ahora bien, en el trabajo se comporta de forma seria y tranquila, mientras que fuera de las aulas se muestra extrovertida y parlanchina. Ran y Sonoko se sorprenden al descubrirlo cuando se topan con ella en un salón recreativo.

Indirectas al corazón de Conan

Precisamente allí se comete de repente un crimen y Conan, suplantando a Sonoko, resuelve el caso bajo la atenta mirada de la extranjera. Desde ese momento, Jodie se interesa por él, ya que está convencida de que ha sido el niño quien ha descubierto al asesino. A partir de entonces comienza a relacionarse cada vez más con sus dos alumnas para estar cerca de Conan. También conoce a los Detectives Júnior, aunque no en las mejores circunstancias. Sucede durante el secuestro del autobús en que se desplazan, en el que también va el doctor Araide. Ai, por cierto, se echa a temblar porque siente que alguien de los Hombres de Negro la observa. Curiosamente, es Jodie quien deja inconscientes a los delincuentes. Desde luego, no es una maestra al uso. Para Conan y Ai, queda claro que esta mujer esconde algo. ¿Quién es en realidad?



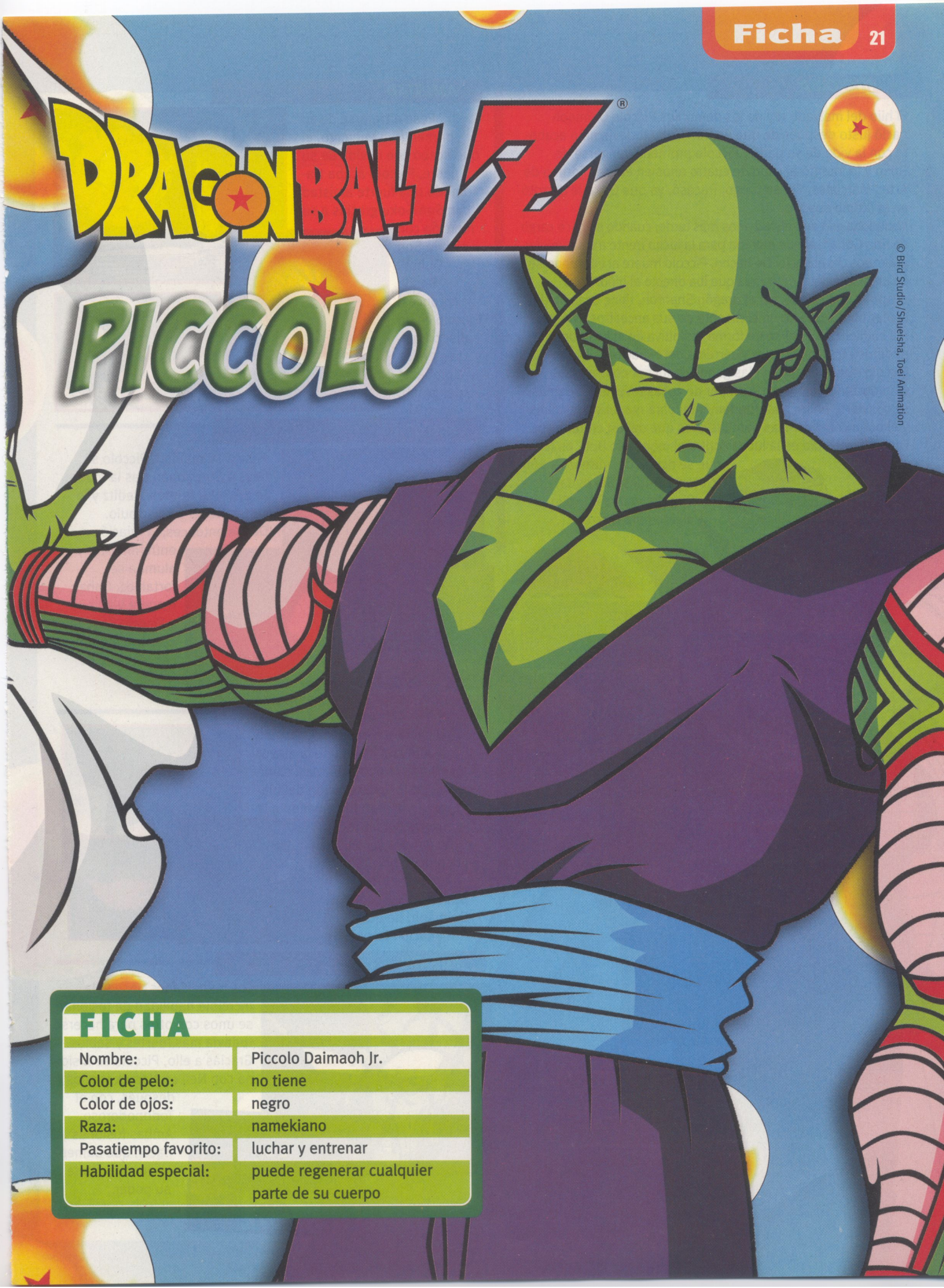
MISTERIOSA Todo indica que oculta algo.

¿Podría Jodie ser Vermouth?

La verdadera identidad de Jodie Saintemillion es un misterio durante una larga temporada. Tiene un sospechoso parecido con Vermouth, una de las mujeres fuertes de los Hombres de Negro. A eso hay que sumarle que sepa de armas y autodefensa. ¿Y si fuera Vermouth, que se halla tras la pista de Conan o Ai y les está vigilando? Va a costar mucho desenmascararla, sea quien sea realmente. En cierto modo, es como ella suele decir: "a secret makes a woman woman" (o sea, "un secreto hace femenina a una mujer").

DRAGON BALL Z®

PICCOLO



© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

FICHA

Nombre:	Piccolo Daimaoh Jr.
Color de pelo:	no tiene
Color de ojos:	negro
Raza:	namekiano
Pasatiempo favorito:	luchar y entrenar
Habilidad especial:	puede regenerar cualquier parte de su cuerpo

HISTORIA

El hijo del malvado rey de los demonios Piccolo Daimaoh nació justo después de que un Son Goku todavía niño acabara con la vida de su padre. Piccolo prometió vengarse de Goku y lo intentó al cabo de cuatro años en el Gran Torneo de Artes Marciales. Sin embargo, fracasó, ya que Goku le derrotó en el último suspiro.

Abandona esa enemistad años más tarde, cuando se hace cargo de Son Gohan, al que entrena para la lucha frente a los temibles guerreros del espacio. De hecho, Piccolo muere al interponerse en un ataque letal de Nappa que iba directo al niño. Poco después, resucitado por el dragón Shenron, tiene ocasión de luchar por su pueblo en el planeta de sus ancestros, Namek. Allí comienza a erigirse de forma definitiva en el luchador más poderoso tras los propios guerreros del espacio.

Piccolo nunca abandona las ganas de luchar contra Goku y no le importaría demostrarle un par de cosas a Vegeta. Además, se convierte en un pilar fundamental para mantener la calma y el buen criterio en las batallas a las que deben enfrentarse. Un buen ejemplo es la lucha contra el monstruo Buu, en la que se ocupa de entrenar a Son Goten y Trunks. Sin duda, Piccolo resulta un valioso aliado para Goku.

TURBANTE
Piccolo no se separa de su turbante siempre y cuando no esté en un duro combate.

NAMEK
Piccolo es descendiente de la raza de los guerreros del planeta Namek.

AMISTAD

Pese a tratarse de su primer gran enemigo, el que acabó con la vida de su padre, Piccolo acaba trabando una fuerte amistad con Son Goku gracias a su relación con su hijo Son Gohan. Desde entonces, Piccolo es un aliado básico en los combates del grupo.

MAESTRO

Pese a su maldad, Piccolo se lleva a Son Gohan tras la muerte de Goku frente a Raditz y lo convierte en su discípulo. Desde entonces, la relación entre maestro y alumno se fortalece. Gohan respeta y admira a Piccolo, y de él aprende numerosas técnicas de lucha.

NAMEKIANO

El cambio climático de Namek acabó con la vida de la mayor parte de la población, así como con la fauna y vegetación del planeta. Un niño fue enviado a la Tierra para que se salvara y, con el tiempo, se dividió en dos: el Todopoderoso y Piccolo Daimaoh, de quien nació Piccolo.

FUSIÓN

Los namekianos poseen la increíble habilidad de fusionarse unos con otros para hacerse todavía más fuertes y sabios. Gracias a ello, Piccolo se fusiona con Neil en Namek y, años después, con el Todopoderoso. Ambas fusiones hacen que aumente enormemente su poder.

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

MEGA HIRO
© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo
NARUTO
™

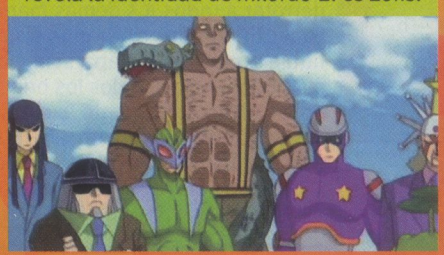
2ª TEMPORADA, PARTE 2: EPISODIOS 66-78

66. El libro rojo de conjuros de promesas

La trabajada victoria de Ponygon y Rayo Sol acaba con ambos agotados. Mientras descansan, Layla les lleva fragmentos de Luz de Luna, con los que se recuperan de inmediato. ¡Es el material con que fueron liberados los mamodos milenarios y con el que Milordo-Z los mantiene controlados! En la ciudad, el resto del grupo es atacado por Byonko y varios mamodos ancestrales. Tia se aferra al libro de conjuros de Zatch, no piensa soltarlo. Cuando todo parece perdido, aparecen refuerzos. ¡Son Li En y Won Rei! ¡Y también el doctor Riddles y Kido! Pero entonces un mamodo volador se lleva a Tia.

67. El regreso de los doce majestuosos maravillosos

De pronto, sobre el lomo de Ponygon, aparece Zatch y rescata a su amiga. Byonko está rabioso y decide luchar en grupo. Sin embargo, sus contrincantes serán los 12 majestuosos maravillosos. Los norteamericanos con poderes sobrenaturales surgen de la selva para pelear. Pero uno tras otro caen ante el enemigo. Hasta que Lady Susan logra que bajen la guardia y, entre Kido, Zatch y Won Rei, les hacen huir. Esa noche, el doctor Riddles revela la identidad de Milordo-Z: es Zofis.

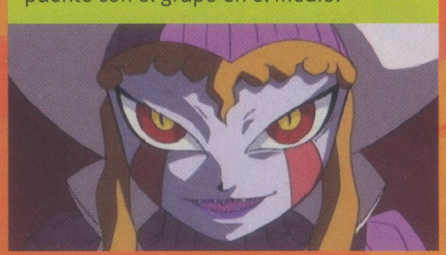


68. El plan de confesar de Tia

El doctor Riddles le ofreció a Sherry y Brago unirse al grupo, pero rechazaron la oferta. Es más, Sherry le advirtió que no atacara a Zofis. Todos se sorprenden al saber que Zatch se enfrentó en el pasado al mamodo oscuro. Tia trata de darle las gracias a Zatch por haberle salvado, pero como no le hace caso, se pone violenta. Luego trata de curar sus heridas como agradecimiento, pero la cosa sale fatal. Megumi y Li En la animan a que dé el paso. Tia se esfuerza y prueba a llevarse a Zatch a algún sitio donde puedan estar solos, pero no hay manera. Finalmente, le echa valor y lo consigue.

69. Los malvados deseos de Zofis

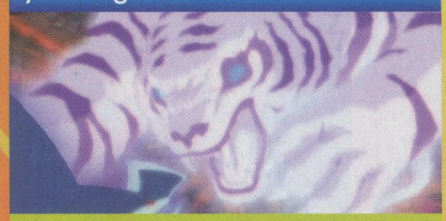
La gran batalla comienza. Los chicos asedian el templo de Zofis con el objetivo de destrozar la piedra de Luz de Luna y liberar a los humanos atrapados. Sin embargo, los mamodos guardianes les avistan y dan la voz de alarma. Zatch, Tia, Kanchome, Won Rei y Kido se enfrentan a un puñado de mamodos milenarios, que acaban huyendo ante su empuje. Así, logran sobrepasar el punto en que se quedaron la otra vez. Mientras cruzan el puente que pasa sobre un foso de lava, Zofis se deja ver. ¡Y entonces destroza el puente con el grupo en el medio!



70. Los cuatro supremos mamodos

Zofis ha conseguido separarlos, de manera que se toparán con los mamodos supremos. En una sala, a Kiyomaro, Zatch, Rayo Sol y Ponygon les atacan estrellas flotantes que parecen controladas por alguien; el grupo formado por el doctor Riddles, Kido, Folgore y Kanchome se las tiene que ver con Belgim E. O., tan gigantesco como alterable; y en cuanto a Megumi, Tia, Li En y Won Rei, encuentran frente a ellos a Tsao Lon y su amo Genzo, quienes dominan las artes marciales.

71. El rugido de Rao Diboren



Los tres grupos lo están pasando muy mal. Especialmente el de Won Rei. Li En sabe que antes o después Won Rei y ella tendrán que separarse, pero piensa estar a su lado hasta el final. las chicas prueban a ayudar, pero son heridas. Luego, el enemigo malhiere a Won Rei, y su última esperanza, Rao Diboren, no surte efecto. Su poder se ha agotado. Megumi y Tia, ante el fuerte vínculo de sus dos amigos, realizan Saifogeo y les devuelven así toda su fuerza. Un mejorado y aumentado Rao Diboren acaba con Tsao Lon.

72. ¡Canta por tu vida! El terrible Belgim E.O.

Belgim E.O. piensa acabar con sus rivales si no le gusta la actuación de Folgore. Por suerte, la canción del italiano le gusta. Lo malo es que se muerde la lengua al tratar de cantarla y se enfada. El doctor Riddles le calma con un truco de magia en el último instante. Sin embargo, acaba enfadándose de nuevo y decide cumplir su amenaza. ¡Comienza la lucha! Igual de mal lo tiene el grupo de Zatch, aunque Kiyomaro comienza a entender cosas.

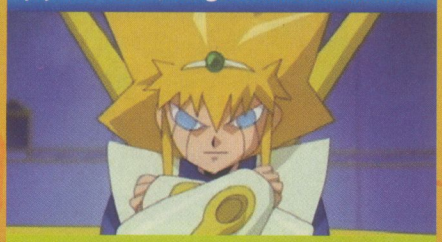
Recortar por la línea de puntos

© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

73. Doctor Riddles, usted siempre será mi rey

Los planes del doctor Riddles no tienen éxito, ya que Belgim E.O. se levanta de su trono y le golpea. Medio inconsciente, el doctor recuerda cómo conoció a Kido y se promete llegar hasta el final, aunque un nuevo golpe le deja aún peor. Kido se interpone en el ataque más potente del mamodo supremo y, aunque salva la vida al doctor, su libro comienza a arder. En sus últimos segundos en el mundo humano, Kido ataca al mamodo supremo con un nuevo conjuro y lo derrota.

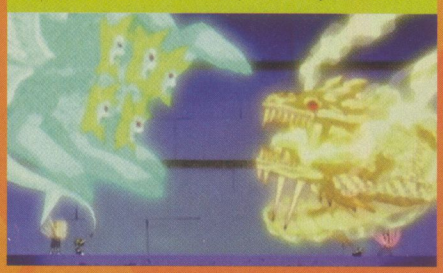
74. Pamoon, ¡el guerrero celestial!



El doctor Riddles no deja que su profunda pena le aparte de la batalla. Tampoco Megumi piensa rendirse pese a sus heridas. Los dos grupos siguen adelante, a la espera de encontrarse con los demás. Mientras, Kiyomaro descubre la posición del enemigo. Quien controla las estrellas es Pamoon. ¡Es el que estaba en aquella estela que encontró Kiyomaro! El furioso mamodo realiza sus mejores ataques contra sus cuatro rivales. Kiyomaro no comprende por qué alguien tan poderoso lucha al servicio de Zofis.

75. ¡Libérate de un dolor de hace mil años!

Aunque Zatch y Ponygon se emplean a fondo, la diferencia de poder es inmensa. Pamoon les cuenta que el Golem de la Piedra se valió de su bondad para encerrarle en la estela en que ha sufrido mil años. Al ver que Zofis podía convertirlos de nuevo en piedra, prometió servirla. Kiyomaro cree que empleó su poder mental, pero que no puede hacerlo de verdad. Zatch asegura a Pamoon que será su amigo, pero recibe su ataque más potente.

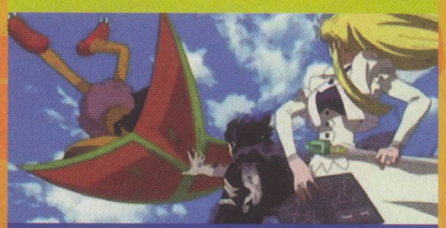


76. ¡No hay escape! El regreso del malvado Zofis

Aunque Zatch contraataca con Bao Zakeruga, el ataque de Pamoon es superior. Pese a ello, resiste y hace que su rival comience a creer que es capaz de derrotar a Zofis. Finalmente, Pamoon abandona su actitud y se alía con Zatch. Pero al salir a cielo abierto, Zofis aparece y quema su libro. Tras desaparecer, unos veinte mamodos milenarios entran en liza. Zatch y Ponygon luchan valientemente, pero no tienen posibilidades.

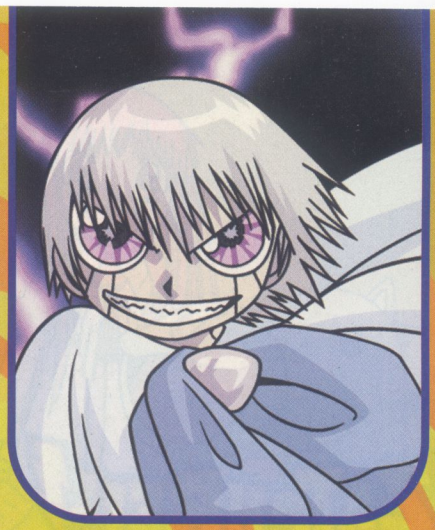
77. El regreso de Sherry y Brago

En el momento crítico, Brago y Sherry llegan al lugar de la batalla. Ellos solos derrotan a todos los mamodos milenarios. Sherry rechaza la ayuda de Zatch y se marcha con Zofis para su enfrentamiento definitivo. Así que el grupo de Kiyomaro va en busca de la piedra de Luz de Luna. El camino se lo cortan Penny y Byonko que tienen ventaja, ya que ellos están sin fuerzas. Pero de repente llegan Folgore, Kanchome y Riddles, que usan un fragmento de piedra para que se recuperen. Con Penny y Byonko superados, siguen adelante, pero son atacados... ¡por Layla!



78. ¡No volveré atrás! La soledad oscura de Layla

Layla se encuentra bajo un halo de Luz de Luna. Zofis le ha contado que si sale del perímetro en que le toca la luz, se convertirá en piedra. Y lo mismo si ellos destruyen la piedra original. Kiyomaro trata de convencerla de que todo eso es mentira. Llorando, Layla confía en él y se enfrenta a su miedo. Al alejarse de la Luz de Luna, su mente le hace creer que se está convirtiendo en piedra. Pero las lágrimas de su compañero Albert, aun controlado por Zofis, la devuelven a la realidad.



DATOS

Zatch en las consolas

El éxito de *Konjiki no Gash Bell!!* (nuestro *Zatch Bell!*) en Japón propició la realización de diversos videojuegos entre 2003 y 2005, siendo Game Boy Advance la consola que cuenta con más apariciones de Zatch, Ponygon, Tia y demás mamodos. Aquí tienes un listado con todos ellos.

- *Konjiki no Gash Bell! Yujou no Zakeru* (GBA) – lucha
- *Konjiki no Gash Bell! Yujou no Zakeru 2* (GBA) – lucha
- *Konjiki no Gash Bell! Makai no Bookmark* (GBA) – RPG
- *Konjiki no Gash Bell! Yujou no Zakeru Dream Tag Tournament* (GBA) – lucha
- *Konjiki no Gash Bell! Card Battle* (GBA) – lucha de cartas
- *Konjiki no Gash Bell! Gekitou! Saikyou Mamonotachi* (PS2 / GameCube) – lucha
- *Konjiki no Gash Bell! Yujou Tag Battle* (PS2 / GameCube) – lucha
- *Konjiki no Gash Bell! Yujou Tag Battle Full Power* (GameCube) – lucha
- *Konjiki no Gash Bell! Yujou Tag Battle 2* (PS2 / GameCube) – lucha
- *Konjiki no Gash Bell! Go! Go! Mamono Fight!* (PS2 / GameCube) – lucha

La mayoría de los juegos eran de lucha, algunos en 3D, y tenían como objetivo derrotar a todos los demás mamodos, convirtiendo en rey al que el jugador hubiera elegido. No aparecían los 100 mamodos, pero sí todos los principales en las diversas sagas de la obra. Solamente uno de ellos era un RPG, que presentaba una historia original como si de una nueva parte del anime se tratara.

KONAMI

¡SE ACABARON LOS JUEGOS!

¡ES LA HORA DE ENFRENTARSE EN YU-GI-OH!

www.yugioh-card.com

SHONEN JUMP'S Yu-Gi-Oh!™

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

Manufactured by Konami Digital Entertainment, Inc. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Distributed by The Upper Deck Company and Upper Deck Europe B.V. Upper Deck Entertainment and its logo design are registered trademarks of The Upper Deck Company. The Upper Deck Company, 985 Trade Drive, North Las Vegas, Nevada 89030. Upper Deck Europe B.V., Flevolaan 15 1382 JX Weesp, The Netherlands. Printed in USA U.S. Pat. RE37,957. For questions please e-mail us at: questions@upperdeck.com

©1996 KAZUKI TAKAHASHI
©2004 NAS • TV TOKYO

UPPER D·E·C·K™

Este anime también se ha visto en...

En esta ocasión, hablamos de una serie que se ha emitido en bastantes cadenas, aunque lo ha hecho en dos etapas distintas: en unas autonómicas se emitió coincidiendo con su estreno, hace ya algunos años, y en otras se han programado en estos últimos tiempos. ¿Te gusta el humor absurdo? Pues Bobobo es tu anime.

BOBOBO

Un mundo sin pelo

Corren malos tiempos para la Tierra. El planeta ha sido subyugado por el patético y malvado emperador Bola de Billar IV, dando lugar al Imperio Margarita. Sus leyes absurdas son cumplidas a rajatabla por los ciudadanos del mundo, ya que el ejército no tiene problemas en acabar con los rebeldes. Sin embargo, la ley que obliga a llevar la cabeza rapada al cero no se está cumpliendo. El emperador, que está más calvo que una bombilla, no quiere que nadie pueda mostrar su cabellera, ya que él no puede hacerlo. Así que tiene un batallón dedicado a comprobar que la ley se siga al pie de la letra. Pero, como decíamos, no todo el mundo está dispuesto a quedarse sin un pelo en la cabeza. Así que los cazadores de pelo, militares preparados incluso para la batalla, se enfrentan a aquél que está levantando a la gente contra el emperador. Ese hombre es Bobobo, un tipo con el pelo a lo afro y unos bigotes que usa para luchar.

RIDÍCULOS Bobobo se rodea de seres extraños.

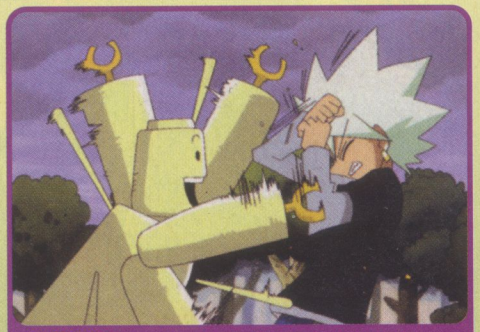
Juntos para la guerra

Bobobo posee una gran cantidad de técnicas que ejecuta mediante su pelo nasal. Los cazadores de pelo a los que se enfrenta no saben qué hacer para detener esa fuerza colosal. Aunque Bobobo tan sólo se protege a sí mismo, de repente se inmiscuye en una de las misiones de los cazadores. De ellos está huyendo una muchacha y Bobobo la salva, derrotando a sus perseguidores. Para seguir a salvo, se une a Bobobo en su viaje hacia la capital del imperio, donde pretende acabar con la tiranía de Bola de Billar IV. Por el camino se van añadiendo nuevos compañeros, dando lugar a un grupo extravagante a la par que cómico. Entre ellos está Don Patch, una

El manga

Desde el pasado Salón del Manga de Barcelona, Planeta DeAgostini está editando el cómic original de Bobobo, con su nombre verdadero, Bobobobo Bobobo. La creación de Yoshio Sawai consta de 21 volúmenes de 200 páginas, que en su versión española cuenta con un atractivo precio: 5,50 euros. Además, para la traducción se han respetado muchos de los nombres y términos tal como aparecían en la versión animada. A fecha de hoy, se han publicado los primeros cinco tomos.

especie de bola de pinchos. Se trata de un ser histérico y desquiciado que vence a sus rivales haciendo que se vuelvan tarumba. Luego tenemos a Heppokomaru. A primera vista parece un chico normal, pero tiene doble personalidad y unos ataques bastante... desagradables. Tampoco hay que olvidar a Tennosuke, Softon o Dengakuman, a cada cual más loco.



LUCHAS Sin espectaculares a la part que absurdas.

Los rivales más ridículos

En su afán por llegar hasta el epicentro del imperio Margarita y así poder verse las caras con el absurdo emperador, Bobobo y sus compañeros viven numerosas aventuras, la mayoría absolutamente alocadas. Cada dos por tres tienen que enfrentarse a los secuaces del imperio, organizados en diversas divisiones de un ejército de risa. De hecho, algunos de estos enemigos se pasan pronto al bando libertador de Bobobo. Es el caso de Tennosuke, Softon o Dengakuman. Sin embargo, son una minoría respecto a la gran cantidad de enemigos que se empeñan en acabar con la amenaza de los rebeldes. Teru, el capitán del ejército imperial es un buen ejemplo. También Over, que no sólo dispone de su propio poder, sino también de la fuerza de sus cinco ninjas mortales. Por supuesto, no se puede obviar a los sufridos miembros de los cazadores de pelos y de la patrulla asesina. Ahora bien, quizás el más peligroso de todos sea Cañonero. Fue entrenado por el mismo maestro que Bobobo, así que lo conoce bien. Y en fin, con ellos decenas y decenas de contrincantes de toda forma y condición: desde animalitos hasta objetos cotidianos, pasando por monstruos y hasta personas normales. Bien pensado, una guerra que se inicia por un motivo tan absurdo como es llevar la cabeza afeitada, sólo puede ser protagonizada por gente tan absurda y cómica con la que participa tanto en el bando de Bobobo como en el de sus rivales.

BOBOBO

Es el séptimo maestro del pelo nasal, es decir, que domina la técnica de lucha que emplea el pelo nasal como instrumento de defensa y ataque. Es un tipo extraño que lleva un increíble peinado afro y unas gafas de sol incrustadas en la cara. Tiene un pasado misterioso que le lleva a desear acabar con el imperio Margarita. Posee igualmente la capacidad de fusionarse con otros seres, de manera que crea versiones de sí mismo con una fuerza multiplicada (aunque su aspecto sea realmente ridículo mientras tanto).

BEAUTY

La chica de la serie. Aunque tiene algo de mal genio, dentro de lo que cabe ella es la única con dos dedos de frente en todo el grupo de Bobobo. Le está eternamente agradecida por haberla salvado de que la raparan al cero. ¡Con lo coqueta que es y lo orgullosa que se siente de su pelo! Tiene una enorme paciencia y autocontrol, algo meritorio al ver que está rodeada de un puñado de chalados, pero ocasionalmente pierde los estribos y pilla unos enfados que son para echarse a temblar.

DON PATCH

Nadie se pone de acuerdo en definir qué es exactamente, así que la cosa queda en que es una bola de pinchos naranja. Le encanta discutir con Bobobo y a menudo llegan a las manos, aunque no llegan a pelear en serio. Menos mal, porque Don Patch tiene muchas expresiones faciales, pero apenas posee técnicas de lucha. De hecho, su principal baluarte es que discute tanto que desquicia a cualquiera, de manera que sus rivales se descentran y así puede derrotarles con sus puñetazos o sus púas.

HEPPOKOMARU

A simple vista, no parece un chico especialmente raro. En todo caso, un guarro, ya que domina un estilo de lucha a base de ventosidades, con los que "golpea" a sus rivales. El muchacho también guarda un secreto: si se quita el colgante que lleva, se comporta como un bebé. A priori, esto le pone en desventaja en la lucha, pero nada más lejos de la realidad, ya que sus ataques gaseosos son mucho más efectivos. Las malas lenguas dicen que Beauty está enamorada de él, pero no se sabe qué siente Heppokomaru por ella.

APRENDE A JUGAR A...

Como no podría ser de otra forma, el JCC inspirado en el anime de Yu-Gi-Oh! se basa principalmente en el enfrentamiento entre diferentes monstruos, potenciados con cartas de diferentes tipos. ¿Quieres imitar a Yugi Muto en tus partidas? Pues sigue leyendo...

Como siempre, las partidas de el JCC de *Yu-Gi-Oh!* se dividen en turnos alternativos en los que cada jugador realiza una serie de acciones. El objetivo de la partida: reducir los 8000 Puntos de Vida iniciales de tu oponente a 0 mediante los ataques de los monstruos que irás invocando.

Preparación y fases de juego

La forma más fácil de empezar a jugar es mediante una de las barajas de inicio que ya vienen preparadas para poder empezar a jugar sin problemas. Las barajas de inicio también incluyen una zona de juego con las áreas delimitadas donde debe ir tu baraja, tus monstruos y tus otras cartas a medida que las vayas jugando.

Las barajas de inicio son de 40 cartas, pero, como siempre, puedes retocar su composición con cartas de otras barajas o sobres de expansión. En cualquier caso, nunca puedes jugar con barajas de menos 40 cartas, pero sí de más.

LAS CLAVES

Tamaño del mazo: A partir de 40 cartas
Mano: 5 cartas
Cartas repetidas: Sí, hasta 3
Gana quien... Deja al oponente con 0 Puntos de Vida o bien deja al oponente sin cartas que robar en su baraja.

Una vez cada jugador ha robado cinco cartas (su mano) y se ha decidido a suertes quién juega el primer turno, comienza la partida. Básicamente, el turno se divide en dos partes diferentes: la invocación de cartas y el combate propiamente dicho. Antes del combate, puedes invocar monstruos (siguiendo las reglas) y colocarlos donde les corresponde en la zona de juego, y también jugar cartas mágicas o de trampa, cuyos efectos se resolverán a lo largo del turno.

SECUENCIA DE TURNO

1. **Robar:** Robas una carta.
2. **Standby:** No pasa nada salvo que alguna carta en juego así lo indique.
3. **Fase principal 1:** Puedes invocar monstruos, activar efectos de cartas o cambiar de posición cartas de monstruo.
4. **Combate**
3. **Fase principal 2:** Igual que la 1.
6. **Final de turno**

TU ZONA DE JUEGO

El combate

Una vez declaras que llega tu fase de combate, por cada uno de tus monstruos en situación de atacar, debes elegir un monstruo del oponente. Los monstruos pueden estar en posición de ataque (vertical) o de defensa (horizontal). En el momento del combate, se comparan las puntuaciones de ataque y defensa y se resuelve cualquier efecto de otras cartas que afecte a ese combate. El desenlace de cada combate dependerá de la posición de cada monstruo, tal como se explica en el recuadro adjunto, pero si los monstruos de tu rival son muy débiles puede que le consigas hacer daño a tu enemigo. 8000 Puntos de Vida parecen muchos, pero con una buena selección de monstruos no son tantos, te lo aseguramos. Tras el combate tienes la opción de volver a convocar monstruos y jugar cartas mágicas o de trampa de cara a tu próximo turno, tras lo cual tu turno finaliza y le toca a tu rival empezar con el suyo... ¡y así hasta que alguno se quede sin Puntos de Vida o sin cartas!

Con esta información, más la que viene en el manual de reglas que se incluye en cada baraja de inicio, ya puedes empezar a jugar. Y no olvides que hay un montón de expansiones por ahí con las que puedes perfeccionar tu baraja de juego si no te convence cómo funciona...

POSICIONES DE MONSTRUOS

Posición de ataque: Tanto si ataca como si defiende, utiliza su valor de ATK en los cálculos de combate.

Posición de defensa: En defensa, utiliza su valor de DEF en los cálculos de combate.

TIPOS DE CARTAS

MONSTRUOS: La base de tu baraja. Tienen una puntuación de Ataque (ATK) y Defensa (DEF) que determinan lo poderosos que son en combate.

CARTAS MÁGICAS: Te ofrecen todo tipo de efectos, desde reforzar tus monstruos hasta buscar cartas en tu baraja... ¡úsalas con inteligencia, son muy útiles!

CARTAS TRAMPA: Iguales que las cartas mágicas, pero pueden utilizarse en el turno del oponente... ¡lo que las hace todavía más utiles, pero también peligrosas!

NIVELES Y SACRIFICIOS

Los monstruos más poderosos del JCC de *Yu-Gi-Oh!* requieren el "sacrificio" (o descarte) de uno o más monstruos de tu zona de juego para ser invocados y colocados sobre la zona de juego. Según su nivel (el número de estrellas bajo su nombre), deberás sacrificar un monstruo (si el que quieres convocar es de nivel 5 ó 6) o dos (si el monstruo que quieres convocar es de nivel 7 o mayor).

CALENDARIO DE TORNEOS Y CAMPEONATOS

15 DE FEBRERO-18 DE MAYO: Campeonatos regionales JCC Yu-Gi-Oh.

6-8 DE JUNIO: Campeonato nacional JCC de Yu-Gi-Oh.

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

13 DE MAYO: Expansión "Luz de la destrucción" (Yu-Gi-Oh)

¡AYÚDANOS Y LLÉVATE UN MAZO!

Si tienes un mazo o una combinación de cartas que te parece invencible, interesante o divertida, ¡envíanosla! Las mejores contribuciones irán apareciendo cada mes en esta sección. Por supuesto, también nos puedes escribir si tienes cualquier duda sobre cualquier JCC. ¡Entre todos los que escribáis sortearemos **10 lotes** formados por **una baraja de "La revuelta de las máquinas" y una baraja de "La cólera del dinosaurio"**, del JCC de Yu-Gi-Oh.

SONIC CHRONICLES
LA HERMANDAD SINIESTRA™

El erizo azul más famoso del mundo entra en un género totalmente nuevo y emprende una aventura-RPG acompañado de sus inseparables compañeros de siempre.

Todo comienza cuando Knuckles es raptado por un misterioso grupo conocido como los Marauders. Naturalmente, nuestro amigo el erizo debe actuar de inmediato para salvar a su amigo, y lo tendrá que hacer exclusivamente a través de la pantalla táctil de la DS. Además de Sonic, podrás elegir otros personajes con los que jugar, entre ellos Tails, Amy o el propio Knuckles. Cada personaje tendrá sus habilidades especiales, que se podrán personalizar y mejorarán a lo largo de la partida. Los combates serán menos automáticos que en otros títulos de la saga y entrarán más en lo habitual dentro de un RPG: su resultado dependerá de los ataques que usemos, la situación de los combatientes en el campo de batalla, etc. Incluso podremos crear equipos de hasta cuatro luchadores...

Sonic Chronicles: La Hermandad Siniestra
Compañía: SEGA
Género: RPG
Plataforma: Nintendo DS
A la venta: Junio de 2008

ecolis®
DEFENSORES DEL BOSQUE

Ecolis es una simpática y ecológica iniciativa para Nintendo DS que trata de inculcarnos el respeto hacia el medio ambiente a través de unos simpáticos animalitos cuyo bosque debemos salvar.

El juego nos pondrá en la piel de Dorian, un duende del bosque que tienen la complicada de misión de frenar a un malvado político que quiere acabar con los recursos naturales de su entorno natural. Para cumplir con nuestros objetivos, además de los poderes mágicos de Dorian, contaremos con diversos aliados que nos ayudarán en nuestro propósito. Animales como las ardillas (rojas y azules, cada una con sus respectivas habilidades especiales) o los castores, que con su fuerte dentadura pueden ayudarnos a abrirnos camino por el bosque con rapidez, harán todo lo posible por salvar el entorno y respetar el medio ambiente. Todos ellos se controlarán mediante la pantalla táctil, mientras que la superior nos ofrece un mapa de cada fase en concreto. Además del modo de historia principal, el juego incluye la opción de juego online, así como un editor de mapas.

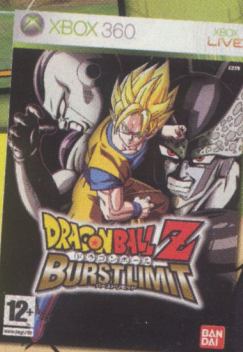
Ecolis: Defensores del bosque
Compañía: Rising Star
Género: Estrategia
Plataforma: Nintendo DS
A la venta: Mayo de 2008

DRAGON BALL Z BURST LIMIT

ドラゴンボール バーストリミット

La nueva avenura de Son Goku y sus amigos pretende explotar al máximo la capacidad técnica de las consolas de nueva generación. ¡Prepárate para lanzar el *kame hame* más potente de la historia!

XBox 360 y PlayStation 3 han sido las consolas elegidas para la nueva aventura de Son Goku, y no es casualidad: *Burst Limit* el juego más potente, al menos desde el punto de vista gráfico, de todos los de la saga Dragon Ball publicados hasta ahora. Tanto los personajes como los fondos y los efectos de sus ataques especiales estarán especialmente trabajados y detallados para que a los fans de la serie se les caiga la baba. Pero como no sólo de gráficos vive el jugón, la nueva entrega de la saga también incluirá algo imprescindible en cualquier juego de luchar actual, como es la opción para jugar online contra otros jugadores. Ya lo sabes, a partir de junio, tienes una nueva cita con Goku en tu consola.



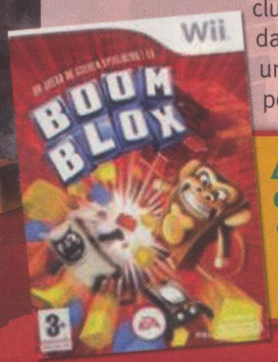
Dragon Ball Z Burst Limit
Compañía: Konami
Género: Lucha
Plataforma: XBox 360, PlayStation 3
A la venta: Junio de 2008

A STEVEN SPIELBERG | EA GAME

BOOM BLOX

El mismísimo Steven Spielberg está detrás de este juego de minijuegos, en el que deberemos ayudar a los Blox a superar los más de 300 niveles en los que deberás estrujarte los sesos para salvar a tus nuevos amigos.

Boom Blox es un nuevo juego para Wii lleno de acción en el que deberás ayudar a los Blox a sobrevivir en varios escenarios temáticos (Oeste, Medieval, Tiki, Embrujo). La cosa no será nada fácil, ya que cada escenario te propondrá un desafío diferente ante el que deberás utilizar toda tu destreza con el Wiimote para coger, lanzar y destruir los elementos que encuentres. Por no mencionar los divertidos personajes que pululan por ellos, como las gallinas ponedoras de Blox o los monos que arrojan pelotas de béisbol. El juego permite elegir entre más de treinta Blox diferentes, e incluye un editor de niveles que te permitirá crear nuevos escenarios. Por si toda esta variedad fuera poco, también incluye personajes y elementos ocultos que sólo irás desbloqueando a medida que avances por los escenarios. Y si quieres un modo multijugador, no te preocupes que también lo tiene...

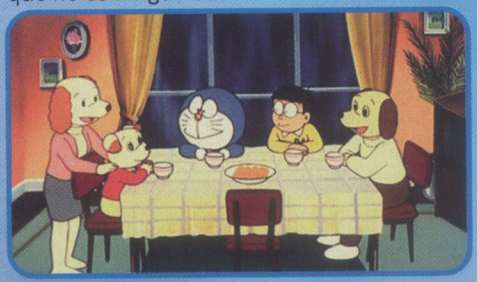


Boom Blox
Compañía: Electronic Arts
Género: Minijuegos
Plataforma: Wii
A la venta: Mayo de 2008

Se dice que el número 13 trae mala suerte, pero en el caso de Doraemon refleja su gran éxito entre el público español... ¡y no sólo entre los más peques! *Animal Planet* supone la decimotercera aparición del gato-robot azul y sus amigos en DVD en nuestro país. En esta ocasión, a la aventura y la acción habituales se une el amor a los animales.

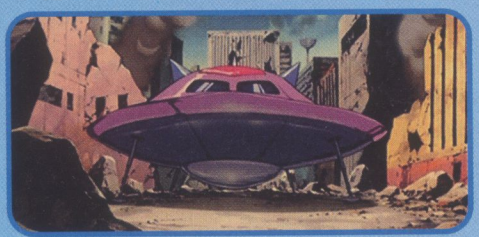
Un sueño de lo más extraño

De pronto, Nobita se encuentra en pijama en medio de un bosque. Mientras intenta salir del lugar o encontrar a alguien en plena noche, ve algo increíble: animales que parecen humanos. Van vestidos, hablan y caminan erguidos, pero sus caras son de animales. ¿Qué está pasando? Entonces se despierta. ¿Era un sueño? Doraemon se ríe de él cuando se lo cuenta y lo mismo hacen Gigante y Suneo. A Shizuka le parece un bonito sueño. ¡Le encantaría que fuera realidad! Al volver a casa, Nobita se asusta cuando ve que la flor que aparecía en su sueño está en un jarrón. Se lo explica a Doraemon, pero el gato-robot no le hace caso. Así que va al bosque a comprobar si hay más flores como ésa. Allí ve a su madre junto con otros vecinos de la ciudad. Se están quejando por el plan de construcción de un campo de golf en el monte. Piensan plantar cara a los empresarios sin escrúpulos que quieren destruir el bosque. Y esa noche, Nobita regresa al mundo de su sueño... ¡sólo que no es ningún sueño!



Impedir la invasión

Doraemon le ha seguido hasta ese sitio. Está muy sorprendido, no esperaba que lo que le había explicado su amigo fuera verdad. Los dos van a explorar la zona y entonces rescatan a uno de los "niños" que Nobita había visto la noche anterior. Les hace gracia comprobar que esos seres creen ser humanos y los llaman a ellos animales. ¡El mundo al revés! El niño animal se llama Chippo y enseguida se hacen amigos. Más



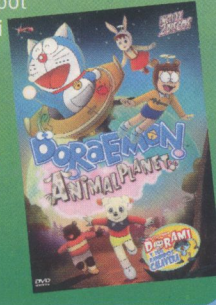
tarde, de regreso a casa, Doraemon se da cuenta de que no están en la Tierra. Es otro planeta. Al día siguiente, el grupo entero cruza el portal que lleva hasta ese planeta animal. Pero pronto se encuentran con un problemón. Gigante y Suneo han entrado sin que los demás lo supieran y abren la puerta para que los habitantes de la luna de ese planeta puedan llegar hasta allí. Eso provoca una situación crítica: los alienígenas quieren invadir el planeta para aprovecharse de su fabulosa tecnología ecológica, puesto que ellos han destruido la luna. ¡Nobita y sus amigos, con ayuda de Chippo, lucharán para evitarlo!

Dorami y los bandidos calavera

Como en las anteriores, esta película incluye un cortometraje. Siguiendo la línea de los últimos, la protagonista de esta historia de poco menos de media hora es Dorami. En el siglo XXII, Sewashi investiga su árbol genealógico y descubre un antepasado aún más desastroso que su abuelo Nobita: un tal Nobihei que vivió en la época feudal. El chico no tiene mejor idea que enviar a la gatita-robot a ese tiempo. Allí, tendrá que ayudar a Nobihei y un grupo de niños llamados "los bandidos calavera" a enfrentarse al injusto señor de esas tierras.

Doraemon: Animal Planet

100 minutos
2 DVD9 / Todos los públicos
Audios: español 5.1, catalán 5.1, euskera 5.1, gallego 5.1 y japonés 2.0
Subtítulos: español para sordos
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Cortometraje "Dorami y los bandidos calavera" (30 minutos), Storyboard, Ficha técnica, Ficha de personajes, Tráiler japonés, Spot TV, Juegos (Trivial, Hanoi y Parejas), Galería de productos, Doraemon en DVD y Doraemon en Boomerang
Fecha de lanzamiento: 7 de mayo de 2008
Distribuidora: Luk Internacional
Precio: 17,95 euros



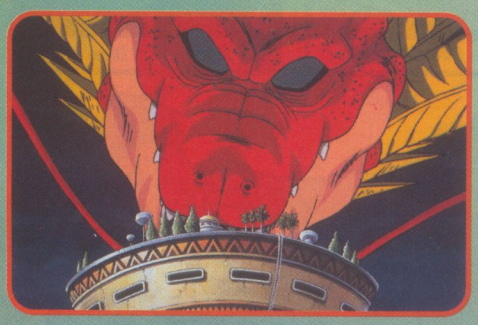
DRAGON BALL GT

VOL. 1

Tras finalizar *Bola de dragón Z* en Japón, comenzó esta secuela que no pertenecía al manga original de Akira Toriyama. La serie intentaba volver a los orígenes, con mucho humor y aventuras, empleando para ello una animación moderna y unos diseños más actuales. Selecta Visión nos trae desde este mes los 64 episodios en 8 volúmenes mensuales.

Goku vuelve a ser niño

Casi diez años después de que se llevara a Uub para entrenarlo, por fin ha llegado el día en que Goku da por finalizado ese concienzudo entrenamiento. Al salir de la sala del tiempo que hay en el palacete del Todopoderoso, Uub se despide y vuelve a casa. Goku hace lo mismo poco después, pero de repente el cielo se oscurece y aparece un dragón rojo. Resulta que Pilaf y sus ayudantes, Mai y Shu, han reunido las bolas de dragón oscuras. Cuando Goku se acerca, los robots que pilotan Mai y Shu le atacan aunque él se los quita de encima sin problemas. Harto de que siempre le fastidie su deseo de conquistar el mundo, el anciano Pilaf exclama que ojalá tuviera la misma fuerza que cuando era niño. Como el Shenron rojo lo considera su deseo, se lo concede. ¡Goku vuelve a tener apariencia de niño! Pero lo peor no es lo que dirá Chichi cuando lo vea, ni que su nieta Pan sea más alta que él, sino que la Tierra puede explotar en 365 días.



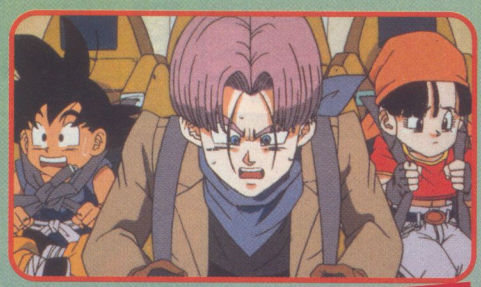
Gran viaje por el universo

Kaito avisa a Goku que los deseos concedidos por las bolas de dragón oscuras requieren una gran energía, que absorbe del planeta donde es invocado el Shenron rojo. Por eso mismo, si no se recuperan en el plazo de un año, el planeta explota. Así que Goku tiene que salir una vez más a buscar las bolas de dragón. Claro que esta vez hay un gran obstáculo: las esferas se han esparcido por todo el universo. Con la ayuda de Bulma, Goku consigue una nave espacial que le permita viajar de planeta en planeta, así como un radar que le indique el paradero de las bolas de dragón. Dado que la tarea es demasiado complicada para él solo, sobre todo ahora que vuelve a ser un niño y su fuerza se ha visto notablemente disminuida, junto con él partirán otras dos personas: su nieta Pan, que está en plena edad del pavo, y Trunks, que aportará el sentido común al grupo. Así pues, los tres inician una gran aventura por el espacio en la que está en juego el futuro de la Tierra. Reunir las bolas de dragón oscuras no resultará fácil, ya que tendrán que hacer frente a numerosos y poderosos enemigos alienígenas.

CONCURSO

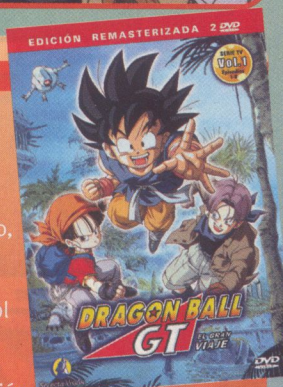
Tenemos 3 copias del primer volumen de **Dragon Ball GT**, cortesía de Selecta Visión, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Quiénes acompañan a Goku en su viaje en pos de las bolas de dragón oscuras?



Dragon Ball GT

Episodios 1 al 8
200 minutos
2 DVD9 / Todos los públicos
Audios: japonés 2.0, español 2.0 y catalán 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Datos de producción, Ficha técnica, Ficha artística, Otros títulos
Fecha de lanzamiento: 30 de abril de 2008
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 24,95 euros



TOP-25 PERSONAJES

1 NARUTO UZUMAKI

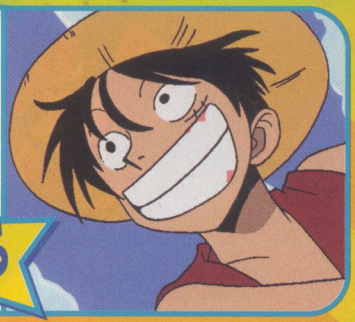
Naruto

Su rivalidad con Sasuke se traslada al Top-25.

2 SASUKE UCHIHA

Naruto

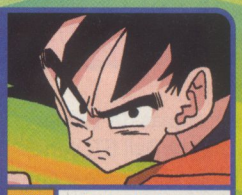
Con sus poderosas técnicas, ha subido al segundo puesto.



3 MONKEY D. LUFFY

One Piece

El capitán pirata pierde fuelle ante los ninja.



4 SON GOKU — Bola de dragón

5 CONAN EDOGAWA — Detective Conan

6 SHIN CHAN — Shin Chan

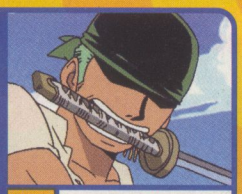
7 INUYASHA — Inuyasha

8 VEGETA — Bola de dragón Z

9 ZATCH BELL — Zatch Bell!

10 ASH KETCHUM — Pokémon

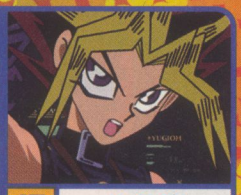
11 SAKURA HARUNO — Naruto



12 ZORRO RONOA — One Piece

13 ICHIGO KUROSAKI — Bleach

14 KAKASHI HATAKE — Naruto



15 YUGI MUTO — Yu-Gi-Oh!

16 EDWARD ELRIC — Fullmetal Alchemist

17 SESSHOMARU — Inuyasha

18 SHINICHI KUDO — Detective Conan

19 RAN MOURI — Detective Conan

20 GAARA — Naruto

21 KAGOME HIGURASI — Inuyasha

22 SON GOHAN — Bola de dragón Z

23 RUKIA KUCHIKI — Bleach

24 SEIYA — Caballeros del Zodíaco

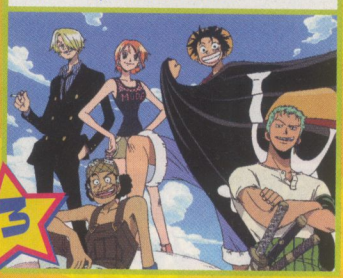
25 MAYA — Pokémon Diamond & Pearl

TOP-10 SERIES

1 NARUTO
La quinta Hokage es una ninja de armas tomar.

2 BOLA DE DRAGÓN
Trunks alteró con su viaje el pasado.

3 ONE PIECE
¿Qué os parece la banda de Luffy con el traje de la Marina?



4 Pokémon

5 Shin Chan

6 Detective Conan

7 Sargento Keroro

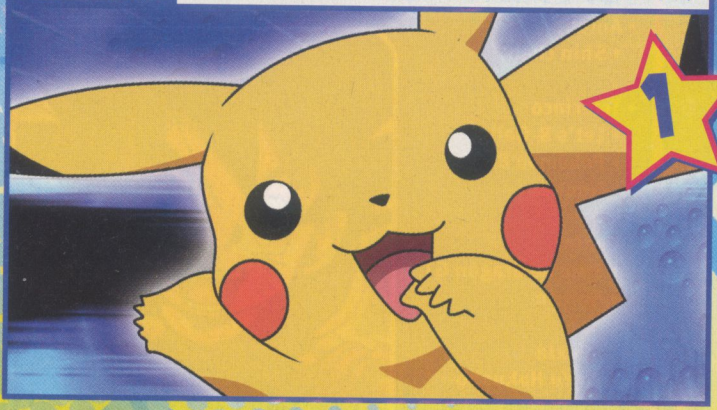
8 Inuyasha

9 Bleach

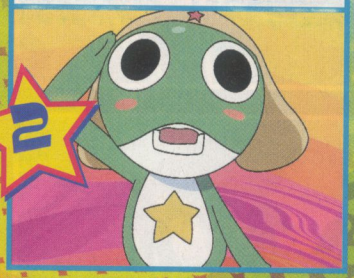
10 Yu-Gi-Oh!

TOP-10 MASCOTAS

1 PIKACHU
POKÉMON Tiene nuevos amigos, como Turtwig y Piplup.



2 KERORO
SARGENTO KERORO Sigue subiendo como la espuma galáctica.



3 CHOPPER
ONE PIECE El reno se ha visto superado por la rana.

4 KIRARA — Inuyasha

5 NEVADO — Shin chan

6 KON — Bleach

7 SHIPPO — Inuyasha

8 AKAMARU — Naruto

9 TOGEPI — Pokémon

10 GAMABUNTA — Naruto

TOP-10 VIDEOJUEGOS

1 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 (PS2)

2 Naruto Uzumaki Chronicles 2 (PS2)

3 Naruto Ultimate Ninja (PS2)

4 Pokémon Diamante & Perla (GBA)

5 Pokémon Battle Revolution (Wii)

6 Dragon Quest Monsters: Joker (PS2)

7 Pokémon Esmeralda (GBA)

8 Pokémon Rubí & Zafiro (GBA)

9 One Piece Grand Battle (PS2)

10 Shin-chan, ¡las nuevas aventuras para Wii! (Wii)

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series de anime, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡cualquier cosa que se te ocurra, vaya!) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de julio:

Panini - Votación Mega Hiro 22
C/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 05/08

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?
1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

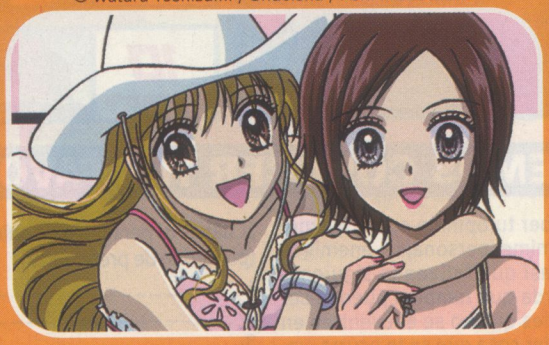
ESTATALES

- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Battle Frontier
- **Cuatro**
  - Bola de dragón GT
  - Naruto
- **La Sexta**
  - Yu Yu Hakusho
- **Localia**
  - Ultra Maniac
  - Yu-Gi-Oh!

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

© Wataru Yoshizumi / Shueisha / Ashi Productions



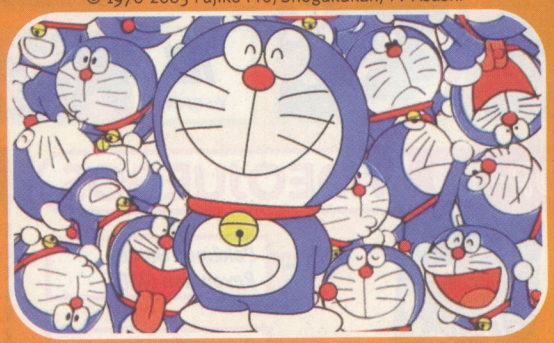
ULTRA MANIAC

Inteligente, abierta y deportista, Ayu es la alumna modelo de su instituto. En realidad, le gustaría comportarse de una manera más natural, tal como ella es, pero debe mantener esa pose de chica perfecta si quiere impresionar a Kaji, otro chico modelo. Todo el mundo dice que harían una pareja perfecta, pero sólo son amigos. Pero con la magia de Nina, que procede del Reino Mágico y busca unas piedras mágicas para poder convertirse en la futura reina, quizás pueda conseguir al fin el amor del chico.

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Detective Conan
  - Las aventuras de Hello Kitty
  - Rantaro, el ninja boy
  - Sargento Keroro
- **Canal 9/Punt 2**
  - ADN2
  - Coses de grillats
  - Els dotze regnes
  - Paranoia Agent
- **Canal Extremadura**
  - Detective Conan
  - Ninja Hattori
  - Rantaro, el ninja boy
  - Sargento Keroro
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Cosas de locos
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Legendz
  - Magical Doremi
  - Slam dunk, el gran mate
- **Castilla La Mancha TV**
  - Detective Conan
- **Kiteretsu**
- **Mirmo**
- **Ninja Hattori**
- **ETB-1**
  - Anne etxe berdekoa
  - Doremiren Magia
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Keroro Sarjentua
  - Kiteretsu, Nobitaren lehengusu azkarra
  - Megaman
  - Pokemon
  - Sakura, cartak zakura
  - Speed Racer
- **IB3**
  - Bobo-bo
  - Duel Masters
  - Mirmo
  - Sargent Keroro
  - Wickie, el viking
- **Telemadrid/ La Otra**
  - Doraemon
  - Keroro
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
- **Megaman**
- **Rantaro, el ninja boy**
- **Televisión Canaria**
  - Sargento Keroro
- **TV3 /K3**
  - Domo
  - Doraemon
  - El detectiu Conan
  - Hattori el ninja
  - Inuyasha
  - Keroro
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - La màgica Doremi
  - One Piece
  - Rantaro
- **TVG**
  - Beyblade
  - Cousas de tolos
  - Megaman NT Warrior
  - O detective Conan
  - Sarxento Keroro

© 1970-2005 Fujiko Pro/Shogakukan/TV Asashi



DORAEMON

La incansable imaginación de Nobita, Shizuka, Gigante y Tsuneo siguen teniendo en Doraemon a su gran aliado. Los inventos procedentes del futuro que el gato-robot guarda en su bolsillo mágico sin fondo les permiten vivir grandes y emocionantes aventuras. Viajar en el tiempo, volar, hacerse minúsculos, volverse invisibles o convertirse en animales son algunas de las muchas cosas que hacen juntos y con las que se divierten enormemente.

CANALES DE PAGO

Animax
- Black Lagoon
- Chobits
- Corrector Yui
- Detective Conan
- Devil May Cry
- El caballero de Eon
- Excel Saga
- F, a todo gas
- Initial-D
- Inuyasha
- Kochikame
- La ley de Ueki
- Love Hina
- Lupin III
- Nana
- Orphen
- Orphen Revenge
- Outlaw Star
- Peach Girl
- Saiyuki
- Samurai Champloo
- Tsubasa Reservoir Chronicle

Boomerang
- Doraemon
- Hattori el ninja
- Heidi
- La abeja Maya
- Nadja
- Zorori, el extraordinario

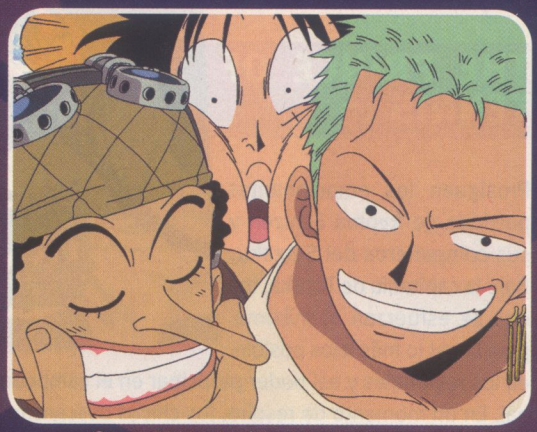
Buzz
- Black Blood Brothers
- Bleach
- Blood+
- Ergo Proxy
- Girls Bravo
- Gunslinger Girl
- Guns X Sword
- Magikano
- Maria-sama ga miteru
- Project Blue: Earth SOS
- Ragnarok
- Solty Rei
- Tenjo Tenge
- Trinity Blood
- Witchblade

Cartoon Network
- Bobobo
- Bola de dragón GT
- Bola de dragón Z
- Campeones hacia el mundial
- Sargento Keroro
- Mirmo
- Shin chan

Jetix
- Flint y los viajeros del tiempo
- Los quintillizos
- Naruto
- One Piece
- Pokémon
- Pokémon Advanced Challenge
- Pokémon Battle Frontier
- Pokémon Diamond & Pearl
- Zatch Bell!

KidsCo
- Medabots
- Sakura, cazadora de cartas

Nick
- Chicho Terremoto



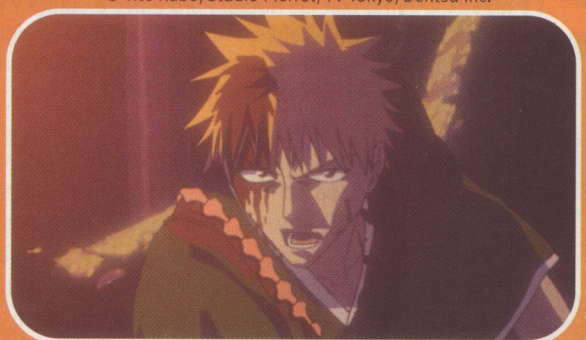
© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

© 1997-2008 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, jr Kikaku.
Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

LA LEY DE UEKI

Hay cien aspirantes a Dios y cada uno cuenta con un estudiante como representante en la batalla que decidirá quién alcanza el puesto. Todos reciben un poder especial que no puede ser usado contra humanos ajenos a la lucha. De lo contrario, perderán habilidades. Algo que le pasa a Kosuke Ueki, ya que usa su poder de transformar la basura en árboles cuando lo cree oportuno. A su representado, el profesor Kobayashi, ya le parece bien, pero su compañera Mori lo lleva fatal. ¡Porque la lucha va a ser muy dura!

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.



BLEACH

Un pequeño grupo de "bount", humanos inmortales con poderes sobrenaturales, comienza a actuar en busca de un poder que les permitirá controlar los dos mundos. Liderado por Kariya, su objetivo es secuestrar a Ishida, ya que el "quincy" parece poseer la clave para que sus planes triunfen. Sin embargo, una "bount" se rebela para salvar al chico. Al conocer el peligro, la Sociedad de Almas envía al mundo de los vivos a varios "shinigami" a ayudar al grupo de Ichigo. ¡Se avecina una gran batalla!

THE PRINCE OF TENNIS 19

Prosiguen los emocionantes partidos de Ryoma Echizen y sus compañeros del Seigaku. Bajo la capitanía de Tezuka, todos se esfuerzan al máximo para llegar lo más lejos posible en los regionales y así poder participar en el campeonato nacional. En un momento de respiro, los chicos descansan y retoman fuerzas de cara a los partidos decisivos que les aguardan. Cada uno se toma ese reposo de una manera distinta, acorde a sus diferentes formas de ser. Los bolos, un viaje o simplemente estar en familia son buenas maneras de olvidar que en cuestión de días comenzará el momento clave de la temporada.

42 tomos / 192 páginas / 7,50 euros / Editorial Glénat

KEKKAISHI 12

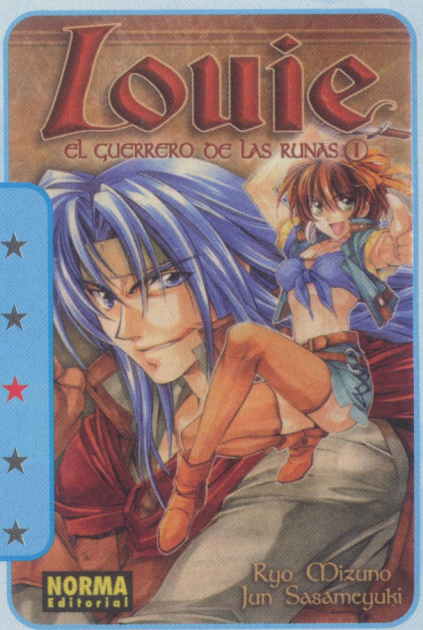
Durante el segundo ataque del Kokuboro en Karasumori, Yoshimori se deja capturar para poder encontrarse con Kaguro. El cazador de espectros es encerrado en el palacio de la misteriosa princesa que comanda al bando enemigo. Pese a haberse dejado atrapar, no le permiten mantener un cara a cara con Kaguro. Pronto se aceleran los acontecimientos. Antes de que su hermano, encargado del Nocturno del Urakai, llegue para rescatarlo, aparece alguien a quien él no conoce. Un viejo amigo de su abuelo que se suponía muerto... Una vez libre, Yoshimori va en busca de Kaguro. ¡Piensa vengar a Gen!

Serie abierta / 192 páginas / 7,50 euros / Editorial Ivrea

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR

Louie, el guerrero de las runas (Jun Sasameyuki y Ryo Mizuno)

¡Ah, mayo y junio! Los dos meses que nos dejan pensando en los exámenes finales que nos esperan y en el posterior comienzo de las largas vacaciones veraniegas. ¡Ánimo con las notas! Pero entre examen y examen hay que relajarse. Para ello, nada mejor que reírse, ¿verdad? Pues eso es algo fácil con el manga que os recomiendo este mes. Si te gusta la fantasía heroica y quieres reírte, ¡éste es tu título, joven otaku!



Historia ★★★★★
Dibujo ★★★★★
Acción ★★★★★
Humor ★★★★★
Emoción ★★★★★

Louie es un alegre y holgazán hechicero, hijo del jefe del gremio de Orphan. Por culpa de tres aventureras recién llegadas del devastado continente de Areclust se mete en el lío más grande de su vida. Melissa, una sacerdotisa, le cuenta que el dios de la guerra al que venera le ha revelado que él es un héroe. El héroe que ella, la ladrona Mirelle y la guerrera Geenie estaban buscando. Como a Louie no le apetece la idea de convertirse en hechicero de la corte, acepta viaja con las tres mujeres. ¡Le espera una vida de aventurero!

Al descubrir la personalidad de Louie, las chicas, sobre todo Melissa, se extrañan de que él sea el elegido por su dios. No parece en absoluto un héroe. Como mago no tiene pinta de ser muy fiable y luchando... bueno, no sabe usar la espada, aunque en la pelea cuerpo a cuerpo emplea a fondo sus puños y piernas. Pero poco a poco aprenden a confiar en él y en sus habilidades, pese a que es el mismo Louie el que a menudo mete la pata y acaba ocasionando casi más problemas de los que soluciona.

Batallas mágicas, tesoros ocultos, goblins y monstruos de toda índole, peleas con espadas y viajes peligrosos van a conformar a partir de ahora la nueva vida de Louie.

Louie, el guerrero de las runas
Autor: Jun Sasameyuki (dibujo) y Ryo Mizuno (guión)
Tomos: 6
Precio: 8 euros
Editorial: Norma Editorial

¿AMIGOS O ENEMIGOS?

YOH ASAKURA

El heredero de la ancestral familia Asakura es un chamán con grandes aptitudes, tal y como se encarga de demostrar a lo largo del *Shaman Fight*, desde las pruebas de clasificación a la ronda final. Bonachón, tranquilo y siempre dispuesto a ayudar a quien lo necesite, Yoh se ha ganado el cariño y el respeto de prácticamente todos a quienes se ha enfrentado. No está mal para alguien que aspira a llevar una vida sosegada junto a Anna y sus amigos. Sin embargo, para lograrlo debe convertirse en el rey de los chamanes o, al menos, que no lo consiga alguien malvado.

HAO ASAKURA

A la vez gemelo y ancestro de Yoh, nada más nacer se separó de la familia Asakura para poder iniciar sus planes. Tras dos intentos fracasados por convertirse en el rey de los chamanes, ésta debe ser la definitiva. Para ello se ha encargado de cuantos podían causarle problemas y ha reunido a un amplio grupo de chamanes a su servicio, quienes sobre todo se ocupan del trabajo sucio. El inmenso poder de Hao, ampliamente superior al de cualquier otro chamán, le otorga ventaja. Además, cuenta con la capacidad de leer la mente, lo que le facilita las cosas.

YOH ASAKURA Y HAO ASAKURA

MANGA Y ANIME: *Shaman King*

¿Cómo es la relación entre Yoh y Hao?

Sin duda, estamos ante una de las relaciones más ambiguas entre enemigos que se hayan dado en el manga actual. Yoh y Hao son rivales, enemigos, saben que el uno es la perdición del otro, pero a pesar de ello se admiran y se respetan mutuamente. Tal vez por pertenecer a la misma familia, quizás por ser gemelos. O porque los dos son más parecidos de lo que pueda parecer.

Ambos quieren crear un mundo tranquilo donde reine la paz. Una realidad idílica que Hao pretende que sólo gocen los chamanes, mientras que Yoh desea que tanto éstos como los humanos puedan disfrutarla. Ese punto es la principal disputa entre ellos y la razón por la que se produce su enfrentamiento en el Shaman Fight.

Otro elemento conflictivo es Anna. Es evidente que la prometida de Yoh quiere a su chico, aunque su mal genio a menudo impida verlo con claridad. No obstante, siente algo profundo por Hao: compasión. Porque ella sabe muy bien lo que es vivir como lo ha hecho él y, además, también puede leer el pensamiento ajeno. En cualquier caso, Yoh confía plenamente en Anna.

En fin, estos dos chicos tan pronto están peleando a muerte como tomando un baño juntos. Incluso se citan para tomar un café. El destino del mundo está en sus manos y no les temblará el pulso para hacer lo que consideren oportuno.

¡Hola, otakus de toda España! Aquí está el profesor Alcornoque para solucionar todas las dudas y preguntas que tengáis sobre esta fantástica afición que es el manganime, sin olvidarnos de los videojuegos y los juegos de cartas. ¡Vamos allá!

Carolina Flores Aguilar

• ¡Hola! Felicidades por vuestra revista, la sigo mucho. Querría saber cuándo echarán ***Naruto Shippuden*** en España, porque creo que, como yo, mucha gente la espera. También quiero saber si es verdad el rumor de que están haciendo la serie de ***Kingdom Hearts***. Ah, mi correo es wolf_riku@hotmail.com, para los otakus que quieran hablar conmigo. De paso, deciros que en Parla hay una asociación manga. Si alguien está interesado en informarse, que me envíe un correo electrónico. Saludos y arigato por adelantado. ¡Seguid así!

Julián Albarrán Martín (Parla, Madrid)

Gracias por tu apoyo, Julián. Publicamos tu dirección electrónica para los otakus que quieran escribirte sobre manga y anime (especialmente sobre ***Naruto***, que ya vemos que te encanta). Pasando a contestar tus cuestiones, todavía falta para que llegue ***Naruto Shippuden***. Piensa que hasta ahora se han emitido 104 de los 220 episodios de ***Naruto***. Está previsto que en los próximos meses se estrene una nueva tanda y que, de cara a comienzos de 2009, se emita la tanda que llegue a ese último episodio, el 220. Por lo tanto, es de suponer que, como muy pronto, la segunda serie de ***Naruto*** se estrene en el primer semestre de 2010. Como ya sabrás. en Japón se emite un episodio semanal, así que al año únicamente se producen unos 50 capítulos. Mejor darles tiempo a que hagan muchos episodios para que luego lleguen de golpe aquí, ¿no? Respecto a una serie de anime de ***Kingdom Hearts***, me temo que por ahora no. Aunque sería un exitazo seguro, como los videojuegos y los mangas. ¡Un saludo!

Sandra Ripoll Torres

• ¡Konnichi wa! Hola y vivan los otakus. Me gusta mucho ***Mega Hiro***, hace poco que me he enganchado y me encanta. Me gustan todos los apartados y sobre todo los pósters. Me llamo Víctor y me gustaría saber cuándo llegará el videojuego ***Naruto Ultimate Ninja 3***. También ***Naruto Shippuden Narutime Accel*** y el del ***Battle Stadium D.O.N.*** Ah, ¿podríais poner algún póster de ***One Piece***? ¡Gracias!

Víctor López Contreras (Terrassa, Barcelona)

Sara Cárdenas Martínez

Cristóbal Daniel Blanco Montero y Samuel Blanco Montero

Arriba los otakus, Víctor. Me alegra saber que te gusta ***Mega Hiro***, espero que siga siendo así mucho tiempo. Pasando a tus preguntas sobre los juegos de ***Naruto***, por ahora lo único confirmado es que en el último trimestre del año, de cara a la campaña navideña, saldrá a la venta el ***Naruto Ultimate Ninja 3***. Los otros dos no están previstos por el momento. Ten en cuenta que se están trayendo los videojuegos conforme avanza la emisión de la serie de anime, por lo que hasta que no se estrene ***Naruto Shippuden*** es probable que no llegue ninguno. Como le decíamos a Julián, para eso puede quedar todavía por lo menos un año y medio. En cuanto al otro asunto, te alegrará saber que en un par de números tendremos en portada la serie de piratas y regalaremos un póster de la saga de Alabasta.

En fin, me quedo sin espacio, de manera que iré despidiéndome hasta el mes que viene. Pasad un buen final de clases y, con el comienzo de las ansiadas vacaciones, volveremos con el número 23 de ***Mega Hiro***, cuyos contenidos más destacados puedes ver en el avance pasando la próxima hoja. ¡Cuidaos, otakus!

QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

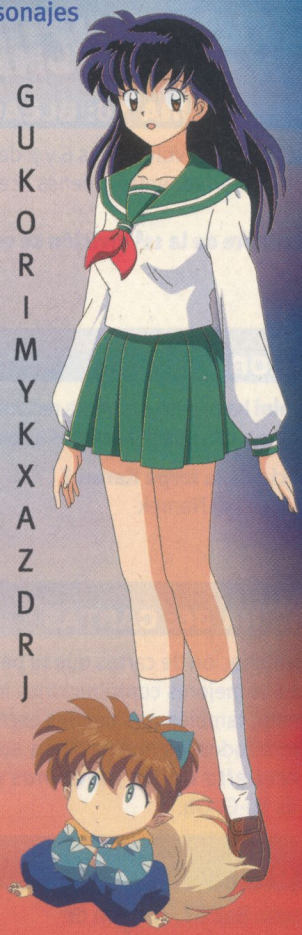
• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España - Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

SOPA DE LETRAS

¿Sabrías encontrar los nombres de estos ocho personajes de Inuyasha en la siguiente sopa de letras?

A E Q H W V F B N H N O Y F G
F W M S H I P P O A F I X C U
R S Q O I X O W U N R Y Z R K
F C G Y G K Q Q G P D A D Z O
R Z J A P A N G E E G B K E R
H M O B K E K W L X Z S T U I
G H O A T E E P Q Q E A Q E M
Q Y C T A A L S X S U N Q Z Y
Q P Q I R P S U S Q O G J F K
M H W A M H U H U P O O N F X
D G R T I D O D D M Y Y Y L A
X I S L I M K H V J G H I I Z
K E R T A Q Z H X K A H A C D
T J E R A H S A Y U N I U H R
T X U T Y D K I G H R Q F Z J

Inuyasha
Kagome
Kirara
Miroku
Naraku
Sango
Sesshomaru
Shippo

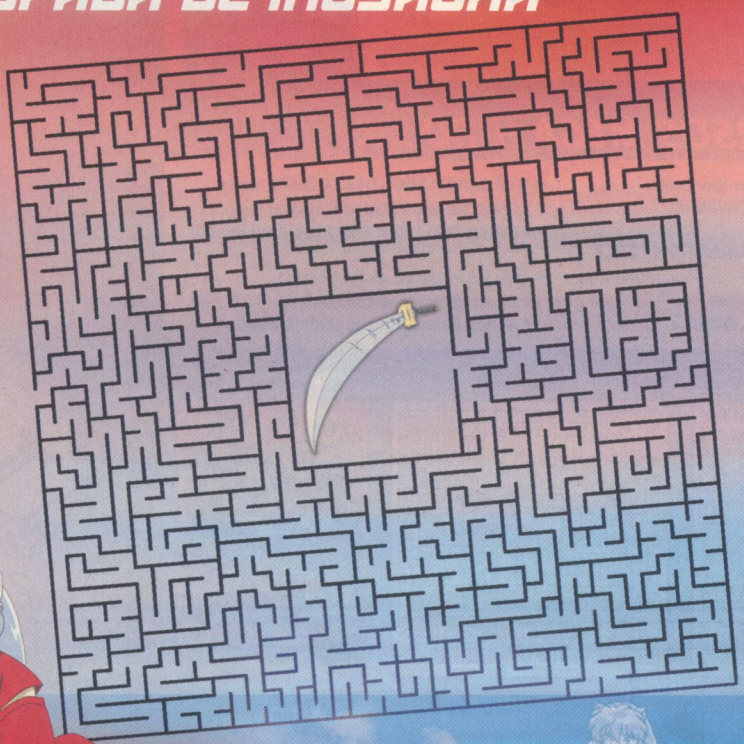


LAS SIETE DIFERENCIAS

¿Cuáles son las siete diferencias entre estas dos imágenes? ¡Afina tu vista para encontrarlas!

LA ESPADA DE INUYASHA

...obre
...asha
...erdido
...spada...
¿Puedes ayudarle a encontrar el camino hasta el centro del laberinto, donde se encuentra su arma favorita?



¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

PÁGINA 16: BLEACH

Tenemos 1 pack con los volúmenes 6 y 7 de **Bleach**, cortesía de Jonu Media, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿A qué hombre de la 11ª división se enfrenta Ichigo?

PÁGINA 19: KERORO

Tenemos 5 ejemplares del **"Pinta y colorea" de Keroro** que **Panini** ha puesto a la venta recientemente. Si quieres entrar en el sorteo para ganar uno, basta con acertar la pregunta que te hacemos a continuación.

¿Cómo se llama el planeta de procedencia de la tropa Keroro?

a) Konoha **b)** Kerón **c)** Skypiea **d)** Namek

PÁGINA 36: CARTAS

Si tienes un mazo o una combinación de cartas que te parece invencible, interesante o divertida, ¡envíanosla! Las mejores contribuciones irán apareciendo cada mes en esta sección. Por supuesto, también nos puedes escribir si tienes cualquier duda sobre cualquier JCC. ¡Entre todos los que escribáis sortearemos **10 lotes** formados por **una baraja de *La revuelta de las máquinas*** y **una baraja de *La cólera del dinosaurio***, del JCC de Yu-Gi-Oh.

PÁGINA 41: ANIME DVD

Tenemos 3 copias del primer volumen de **Dragon Ball GT**, cortesía de Selecta Visión, para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

¿Quiénes acompañan a Goku en su viaje en pos de las bolas de dragón oscuras?

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 20:

*** DVD BLEACH vols. 4 y 5**
- Ander Benitez Escudero (Santurtzi)

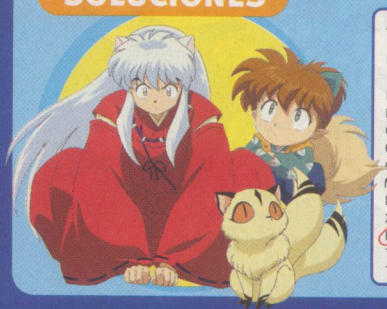
*** DVD FULLMETAL ALCHEMIST vol. 8**
- David Salcedo Sánchez (Córdoba)
- Sergio Alonso Sánchez (Madrid)
- Sergio Roldán Landrabría (Cornellá)
- Eva Aguelella Barajas (Burjasot)
- Marta Llopis Mora (Valencia)

*** MAZO POKÉMON DIAMANTE Y PERLA**
- Francisco Javier Galindo Fabián (Madrid)
- Ismael Bennour (Elche)
- Sergio Moro Ruano (Madrid)

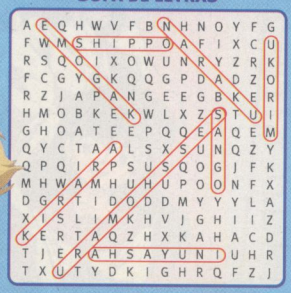
*** DVD CABALLEROS DEL ZODÍACO vol. 1**
- Diego Ferrero Villarino (Zamora)
- Inmaculada López Ruiz-Roso (Don Benito)

*** DVD RANMA 1/2 4ª Temporada**
- David Montero Martín (Utrera)
- Adrián Bueno Olmedo (Rafelbunyol)

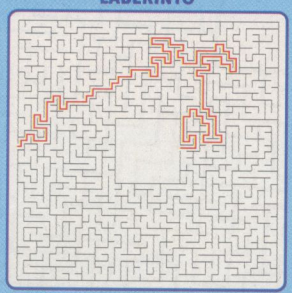
SOLUCIONES



SOPA DE LETRAS



LABERINTO



LAS 7 DIFERENCIAS

NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN:

CIUDAD: C.P.:

Nº DE TELÉFONO: E-MAIL:

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 22
C/ Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
EDITORIAL REVISTA: Noemí Ruger
ASSISTANT COORDINACIÓN: Mari Paz Cuadros y Anna Masoliver
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent Can Mariner, 43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

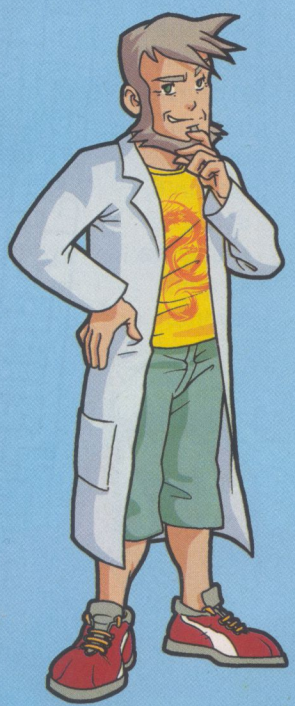
panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: Gl-165-2006
5/2008

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA · BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation • Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCO Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardca Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CA SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODAN 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Drago Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/ TV TOKYO



En el Próximo número...

NARUTO

Los tres ninjas legendarios

BOLA DE DRAGÓN Z

Androides aún más peligrosos

ANIME DVD

Nuevas películas de Studio Ghibli

ANIVERSARIOS DE ANIME

Los cumpleaños del segundo semestre

MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 23
2,95€

INUYASHA

DEMONIOS MUY MALVADOS

¡DE REGALO UN FANTÁSTICO COLLAR!

Nº 23

A la venta en julio

¡NUEVO!

CHOCAPIC

NUEVO

DUO

CHOCOLATE y CHOCOLATE BLANCO

¡DESCUBRE DÓNDE SE ENCUENTRAN EL MEJOR CHOCOLATE Y CHOCOLATE BLANCO!

Chocapic Duo es la sorprendente combinación de tus Chocapic de siempre y copos bañados con delicioso chocolate blanco. ¡Una mezcla irresistible!